Amiga, Amiga 600HD e impressora compatível para Amiga e PC. Tudo super barato na PCI!

Fala para o seu pai comprar qualquer modelo de Amiga da PCI. Ele vai ter todas as vantagens de um computador moderno, simples e multimídia. Com opção de pacote de Software Smart Start que inclui Banco de Dados, Planilha Eletrônica e Editor de Texto. E você, vai ter um verdadeiro videogame que já vem com 10 jogos. E mais dois Games avulsos grátis para se divertir! É isso mesmo: compre Amiga ou Amiga 600HD e escolha na lista ao lado dois entre todos os jogos que a PCI vende! Mas não esqueça de enviar uma cópia da nota fiscal, com data entre 1/05 e 30/06, nome, endereço e telefone para a PCI. Junto com os 2 títulos de Games que você quer ganhar e mais três opções para o caso de sua escolha estar em falta no estoque. E quem mora em São Paulo ou Rio ganha também um curso para aprender todas as manhas do seu novo computador. Como fazer animação de imagens, montar videoclipes, preparar apresentações e, claro, jogar muito! Porque no Amiga até a brincadeira é levada a sério.

São Paulo (011) RPS 277-6171 Greensmart 298-8067 Armazén 66-8236 Multisoft 535-3431 Super Games 325-3481 Cenário 226-8126 New Office 325-6169 Ocelot 255-6880 Curitiba (041) Canal D 264-9555 Porto

A PCI TEM AMIGAS QUE PODEM TE ARRUMAR MAIS 2 GAMES GRATIS!

IBM PCs

- Nigel Mansell 3,5"
- Nigel Mansell 5,25"
- Toyota Celica 3,5"
- Toyota Celica 5,25"
- Team Suzuki 3,5"
- Team Suzuki 5,25"
- Utopia 3,5"
- Utopia 5,25"
- Zool 3,5"
- Zool 5,25"
- Space Crusade 3,5"
- Space Crusade 5,25"
- Lotus Ultimate Challange 3,5"
- Litil Divil 3,5"
- Battle Command 3,5"
- Cool Word 3,5"
- ELF 3,5"
- Epic 3,5"
- España The Games 92 3,5"
- Hook 3,5"
- Nightbreed 3,5"
- Pushover 3,5"
- Robocop 3,5"
- Wild Wheels 3,5"
- Wizkid 3,5"
- Armourgeddon 3,5"
- Lemmings 2-The tribes 5,25"
- Lemmings 2-The tribes 3,5"
- Civilization 3,5"
- Gunship 200 3,5"
- World Circuit 3,5"
- Knights of the Sky 3,5"
- Silent Service II 3,5"
- F-15 Strike Eagle III 3,5"
- Railroad Tycoon 3,5
- Batman Returns 3,5
- Danger Zone 3,5
- Humans II 3,5"
- Nascar Challenge 3,5"

NINTENDO

- Jurassic Park(NES)
- Jurrasic Park(Gameboy)

AMIGA

- Disposable Hero
- Premier Manager 2
- Lotus III
- Nigel Mansell
- Nigel Mansell - A1200
- Utopia
- Zool
- Zool - A1200
- Zool 2
- Agony
- Cytron
- Leander
- Lemmings
- Lemmings 2-The tribes
- Shadow of the Beast III
- Walker
- Bill's Tomato Game
- Battle Command
- Darkman
- ELF
- Epic
- España The Games 92
- F-29 Retaliator
- Hook
- Lethal Weapon
- Lost Patrol
- Nightbreed
- Pushover
- Robocop 3
- The Addams Family
- Untouchables
- Wild Wheels
- Wiskid
- Amazing Spiderman
- Knights of the sky
- Savage
- Civilization
- Silent Service
- Gunship 2000
- Railroad Tycoon
- Humans II

SOFTWARE PROF.-AMIGA

Amiga Vision Profissional / Brilliance / Dynacadd / Image fx / Cinemorph / Scala Multimedia MM 210 / Scala 500 Home Titler Kindwords 3 / Maxiplan 4 / Infofile

CONSULTE NOSSOS PREÇOS. VOCÊ NÃO VAI ACREDITAR!

NÓS FAZEMOS O FUTURO.

PCI COMPONENTES S/A
R. DO RÓCIO, 220 - 4º ANDAR
CJ. 41 CEP: 04552-000

TELEMARKETING PCI 0800-141516

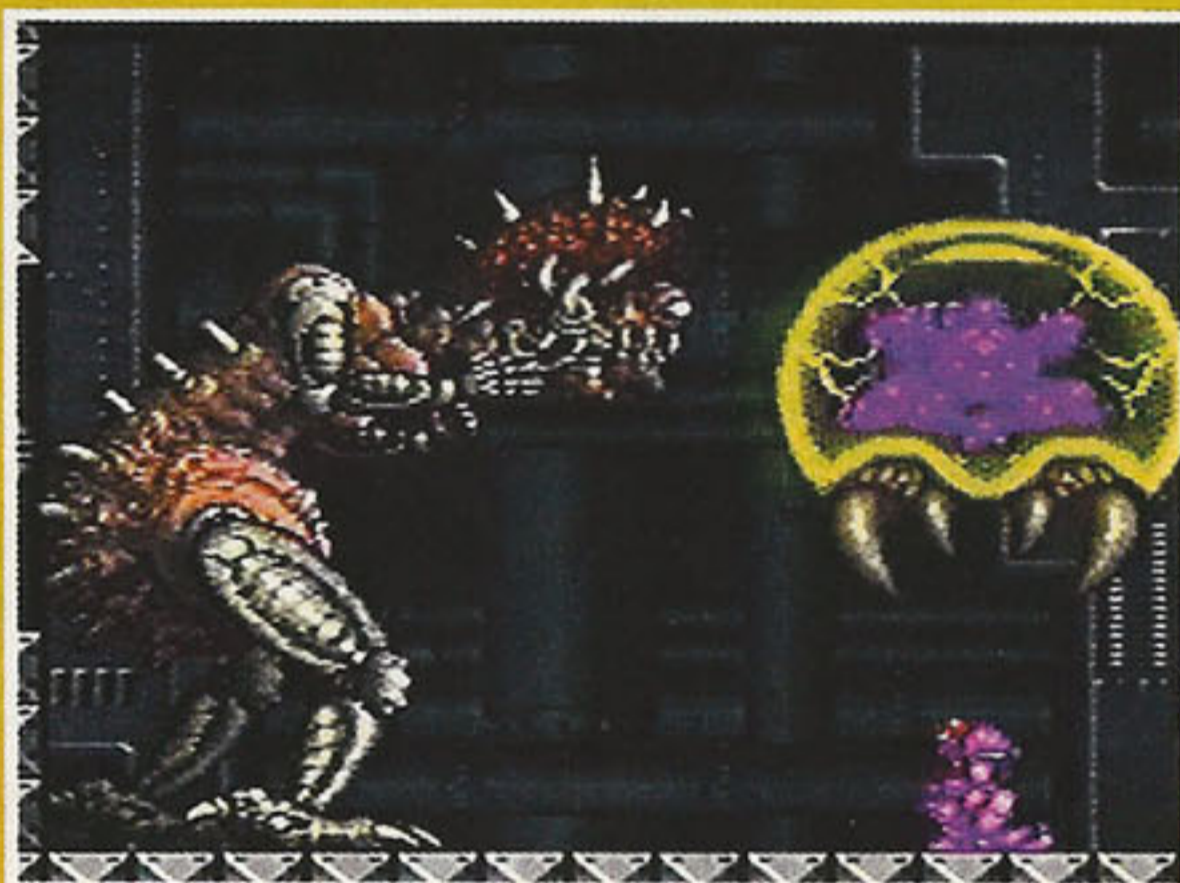
816-6998 MAPPIN MAKRO (MARGINAL / BUTANTÃ) CAMPINAS (0192) MULTIBYTE 54-2507 RIO DE JANEIRO (021) GALACTICA
ALEGRE (051) DIGIMER 221-7599 BELÉM (091) M.MARCELINO 235-4034 MANAUS (092) M.MARCELINO 615-1080

START

NOSSO RECADO

Gente, o Sega Saturno é lindo de arrasar. Veja o bicho com detalhes no Shots, que traz novidades animais: um acessório para transformar seu Mega num Saturno e outro pra debulhar carts de Game Boy no SNES. É a concorrência da Sega com a Nintendo fazendo a gente feliz.
Esta edição traz 17 games novos pra debulhar. Daqui a 15 dias sai nossa edição de 3º Aniversário. Você não vai perder, vai?

SHOTS
SEGA SATURNO
Imagens e detalhes do superconsole, que traz dois chips paralelos de 32 bits e roda CDs e cartuchos

SNES
SUPER METROID
Um jogo inovador da Nintendo, com 24 Mega de labirintos, armas e itens. Desafio 10!

MEGA
STREETS OF RAGE 3
Personagem novo, Versus Mode e dezenas de golpes com magias de montão

SUPER NES · MEGA · NINTENDO · NEO GEO · PC

PILOTOS

Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Tadeu C. Pereira, Wagner P. Hernandez

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO | REGULAR | BOM | CHOCANTE

MORTAL KOMBAT (Master)

Sou vidrado em MK. Dá para enfrentar Reptile na versão para Master System?

ARTHUR DIAS CORREA
Ribeirão Pires, SP

Sem chance, Arthur. O ninja verde não aparece no MK de Master. Dá para enfrentá-lo no cart de Mega, por exemplo. Mas jogar com ele mesmo, só no arcade MK 2.

ALADDIN (Mega)

Como faço para acabar com o chefão final? Chego até ele com várias vidas e muitos Continues, mas não consigo zerar o game.

MARCOS CAIRES LUZ
São Paulo, SP

Caro Marcos, tudo indica que você tem um autêntico cartucho pirata em suas mãos. Se esta for a real, um abraço: não dá pra zerar o game nem com o simpático Gênio da Lâmpada ao seu lado. Agora, se o seu cart for original, anote aí. O chefão final tenta atraí-lo com uma magia traiçoeira. Atire maçãs entre uma magia e outra. Quando acabar seu estoque, vá para o canto da sala e descole mais quatro maçãs na plataforma perto do mago. Como curiosidade, nunca é demais lembrar que o cara vira serpente.

MORTAL KOMBAT 2 (Arcade)

Queria saber como executar os fatalities da Kitana e do Reptile. Ah, e que negócio é esse de LK, LP, HK e HP?

FLÁVIO BARBOSA COELHO
São Paulo, SP

Vamos por partes, Flávio. L é baixo (do inglês, low), H é alto (high), K é chute (kick) e P é soco (de punch). Então, LP é Low Punch ou, em bom português, soco baixo.

Anote um dos mortais da Kitana e outro do Reptile.

***Kitana**: defesa, defesa, defesa + chute alto*

***Reptile**: → → ↓ + chute alto (este mortal só funciona quando Reptile está invisível).*

OUT OF THIS WORLD (Mega)

Tenho 30 anos e um Mega japonês. Estou fissurado por Out of This World. Queria saber tudo: fases, vilões e objetivo. Obrigado e parabéns pelas revistas.

MARCELO ARAÚJO
Brasília, DF

Aí moçada de Brasília, curtindo Out of This World? Marcelo, é o seguinte: este game não tem vilões e o único objetivo é conseguir sair dos labirintos onde você cai. Para facilitar, anote as passwords de todas as fases:

Fase 1: LDKD
Fase 2: HTDC
Fase 3: CLLD
Fase 4: BFLX
Fase 5: TFBB
Fase 6: TXHF
Fase 7: CKJL
Fase 8: LFCK

Estes códigos também funcionam nas versões para PC e Super Nintendo.

SHINOBI (Master)

O que tenho que fazer para selecionar fases neste cart?

ANDRÉ LUIZ DE SOUZA
São Paulo, SP

É tão fácil que parece mentira. Basta apertar ↓ + botão 2 para escolher fases.

GODS (SNES)

Que game complicado! Gostaria de saber todas as passwords, porque mal chego no chefão da segunda fase.

ADRIANO CÉSAR SOARES
Belo Horizonte, MG

Gods é pedreira, Adriano! São só quatro fases, mas uma é mais ferrada que a outra. Anote as passwords:

Fase 2: SD1
Fase 3: BMH
Fase 4: MGB

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

MELHORES

Quem produziu os melhores jogos de Mega Drive que vocês já viram?

FERNANDO ROSA MORAIS
Cláudio, MG

Felizmente, Fernando, o Mega tem uma penca de jogos muito legais. Procure principalmente os produzidos pela Sega, Capcom, Electronic Arts, Konami, Tengen e Acclaim.

RPGS

Existem RPGs para Super NES traduzidos para o português?

LUIZ NAVARRO SILVA JR.
João Pessoa, PB

Infelizmente não, Luiz. Mas se existe alguém que pode realizar este seu sonho, este alguém é a Playtronic, representante da Nintendo no Brasil que iniciou suas atividades ano passado. Tentaremos saber se ela está tramando traduzir um RPG para o português e depois daremos um toque, ok?

TENDÊNCIA

Os novos consoles que estão surgindo têm cada vez mais bits e, na verdade, são mais do que simples videogames: são verdadeiros sistemas multimídia. Vocês acham que, no futuro, estes sistemas serão compatíveis, ou seja, rodarão os mesmos jogos?

ADALBERTO SOUZA LIMA
São Paulo, SP

É isso aí, Adalberto. A compatibilidade é uma grande tendência no mundo dos futuros videogames. Veja o que acontece com o 3DO: Panasonic, Sanyo e AT&T têm cada uma sua própria plataforma padrão 3DO para rodar os mesmos jogos. Os tais "sistemas proprietários", tipo Sega e Nintendo, poderão ser forçados a aderir à nova onda. Vamos ver que bicho vai dar.

"SENÇO DE UMOR"

Olá galera. Acho que está faltando um pouco de "senço de umor" na revista. Vocês estão muito sérios! Bem "umoradamente".

RUDNEY C. DOS SANTOS
Guaíba, RS

Talvez você ache isso porque a gente leva esse papo de games realmente a sério. Mas falou, Rudney, sua sugestão está registrada. E obrigado por sua colaboração: o jeito como você escreve "senso de humor" é hilário.

NEGÓCIO ERRADO

Vocês me vendem um cartucho do Mortal Kombat para Master? Mandem o cartucho pelo correio que eu envio o dinheiro.

EDSON DA SILVA
Campina Grande, PB

Tá assim de leitor pedindo pra comprar ou ganhar cartuchos e consoles. O nosso negócio é apenas fazer revista, galera. Pedidos deste tipo, sem chances.

DÁ, DÁ, DÁ

Gostaria de receber algumas Ação Games atuais.

BILLY A. C. DOS SANTOS
Camaçari, BA

Seu Carlos Arruda, sou fã da Ação Games e queria ganhar umas revistas.

DANIEL MARQUES DE ABREU
Camaçari, BA

A-há! Isso é um complô montado entre vizinhos do mesmo prédio para faturar uma revista na faixa, né? Pô, caras, se a gente distribuísse revista de graça nossa redação morreria de fome. Por que vocês não se juntam e racham uma Ação Games?

Por questão de espaço e de concisão, as cartas reproduzidas nesta seção poderão ter seu texto reduzido. Pelo mesmo motivo, cartas com muitas questões poderão não ser respondidas integralmente.

JAPÃO

SUPER GAME BOY

UMA IDÉIA GENIAL: GAMES DO PORTÁTIL NO SNES

Super Game Boy acoplado a um Super Famicom: carts do portátil no SNES

É uma grande sacada da Nintendo. A Big "N" vai pôr à venda no Japão, em junho, esse diminuto mas poderoso acessório da foto: um adaptador para você jogar cartuchos de Game Boy no SNES. Com essa maravilha, os carts do portátil poderão ser debulhados com o poderoso joystick de 6 botões, com som melhorado. As imagens, então, nem se fala: serão 4 cores em cada tela. E o melhor: você poderá escolher, entre 32 cores pré-programadas pela Nintendo, em 7 tonalidades. Ou seja, serão 224 cores para o apagado Game Boy. O acessório custará 7 mil iens, cerca de 60 dólares.

AS NOVIDADES NA UD E ABRIN

NOVOS GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS DA PLAYTRONIC, TEC TOY E DYNACOM ESTÃO CHEGANDO AO MERCADO ESTE ANO. VEJA UM POUCO DO QUE ROLOU DE MAIS IMPORTANTE NA 45ª FEIRA DE UTILIDADES DOMÉSTICAS (UD) E NA FEIRA NACIONAL DE BRINQUEDOS (ABRIN), REALIZADAS SIMULTANEAMENTE EM SÃO PAULO, EM ABRIL.

SEGA/TEC TOY

A chegada do Super 32X este ano, ou no início de 95, foi a principal notícia da Tec Toy para os playergames brasileiros. Mas a empresa fez mais: pela primeira vez, exibiu ao público o Activator, o superacessório interativo, anunciou a intenção de lançar no Brasil o CDX (o CD-ROM portátil que dá para desligar do Mega Drive e usar como walkman) e prometeu, para o segundo semestre, as primeiras fitas de videocassete com os melhores desenhos de Sonic.

A Tec Toy também iniciou uma promoção de preços para cartuchos antigos (com direito a sorteio de viagem para a Copa) e anunciou novos games.

Activator: prometido para este ano. Mas o preço deverá ser salgado

CDX. O acessório para CDs do Mega que vira um walkman-CD

MEGA DRIVE PODERÁ RODAR JOGOS PARA 32 BITS

Não é à toa que a Sega está crescendo no mercado norte-americano. Enquanto a Nintendo mantém indefinições e deixa o Super NES parado no tempo, a Sega corre atrás e vai ocupando os espaços.

A novidade agora é o Super 32X. Trata-se de um acessório para tornar o Mega Drive capaz de rodar jogos para a 5ª geração de consoles. O Super 32X virá com 2 chips SH2 Risc, de 32 bits, da Hitachi: os mesmos que serão usados no Saturno. Trará também um chip VDP (Video Digital Processor), do tipo utilizado no cartucho de Virtua Racing (no VR, o chip se chama SVP - Sega Virtua Processor). Ou seja, a Sega espera emplacar mais jogos do tipo VR, barateando o custo para o consumidor.

O Super 32X rodará tanto jogos em cart quanto CDs e, segundo a Sega, já há 30 games a caminho. O acessório está prometido para setembro/dezembro, em lançamento simultâneo Japão/ EUA. Deve sair no Brasil no mesmo período ou em seguida.

PRINCIPAIS LANÇAMENTOS

MEGA

Mortal Kombat cartucho e CD, Fifa Soccer (em maio) ✷ World Cup USA 94 ✷ Virtua Racing e Barkley Shut Up And JAM (Junho) ✷ NBA JAM ✷ Tomcat Alley CD ✷ Prize Fighter CD ✷ Pink Goes to Hollywood (sem data)

MASTER

✷ World Cup USA 94
✷ Donald - Deep Duck Trouble (maio)
✷ Chapolim X Dracula ✷ Aladdin (sem data)

ISSO É SATURNO

A SEGA MOSTRA SEU SUPERCONSOLE

Ele é assim: cor metálica em tom prata escuro, painel em fumê preto e botões azuis. Bem no centro, a entrada para os CDs e, no fundo a entrada para cartuchos. Isso mesmo: ele rodará carts e CDs. O Saturno utiliza dois chips Hitachi 32 bits, de tecnologia Risc. Não será ainda um console de 6ª geração, mas terá desempenho semelhante ao de um 64 bits e das melhores máquinas de Arcade.

A equipe da revista japonesa Mega Drive Fan, que pôs as mãos nessa maravilha, elogiou especialmente os gráficos: sombras, volumes, relevos, tudo parece muito mais real, na avaliação da revista.

AS 6 GRANDES

Segundo a imprensa japonesa, seis das maiores softwarehouses mundiais já teriam acertado contrato para produzir jogos para o Saturno: Capcom, Namco, Taito, Konami, Hudson Soft e Bandai. Destas, só a Bandai confirmou a informação. As demais negaram.

VEM AÍ O ADAPTADOR PARA QUATRO JOYSTICKS DO MEGA

Team Player: para jogar a 4 ou a 5, em duplas entre si ou colocando o computador no jogo

O nome da belezura é Team Player e a Tec Toy promete colocá-lo nas lojas em maio, junto com o cartucho de Fifa Soccer. Ele funciona como o Multitap do SNES: quatro saídas e um cabo (com 2 metros) para ligar como um controle do console. Um quinto jogador pode usar um joystick normal. A Tec Toy não forneceu o preço: mas se for caro pra comprar, valerá a pena alugar. Jogar a quatro é animal!

NINTENDO/PLAYTRONIC

A Playtronic não fez por menos: montou o maior estande da UD 94. A maior vedete do estande foi o Game Boy, primeira grande tacada da empresa para tentar conquistar o público adulto. Para o Super NES foram lançados sete cartuchos, alguns dos quais já se tornaram clássicos, como *Mega Man X* e *TMNT: Tournament Fighters*. Os demais são: T2 - *The Arcade Game*, *T2 - Judgement Day*, *Jim Power Lost Dimension 3-D* e *Metal Combat - Falcon's Revenge*.

Metal Combat: para debulhar no SNES com a Bazuca Super Scope

GAME BOY NACIONAL

O portátil 8 bits da Nintendo finalmente está sendo montado no Brasil. E já chega com um lote de 20 jogos. Com o lançamento, a Playtronic dá um passo para acelerar a conquista do público adulto. Nos Estados Unidos, segundo a empresa, já foram vendidos 17 milhões de consoles GB e metade dos compradores têm mais de 25 anos. Quem comprar o portátil aqui, já leva pra casa o cartuchinho de Tetris. A Playtronic também está lançando o adaptador para quatro jogadores, bateria recarregável e o cabo Game Link, para jogo simultâneo a dois.

Alleyway ✱ F-1 Race ✱ Kirby's Dream Land ✱ Kirby's Pinball Land ✱ Metroid 2 ✱ Mega Man 2 ✱ Mega Man 3 ✱ Nintendo World Cup ✱ Tennis ✱ Super R.C.Pro-AM ✱ Dr. Mario ✱ Super Mario Land 2 ✱ Wario Land - Super Mario Land 3 ✱ The Legend of Zelda - Link's Awakening ✱ Darkwing Duck ✱ Mickey's Dangerous Chase ✱ A Pequena Sereia (The Little Mermaid) e O Império Contra-Ataca (The Empire Strikes Back).

SNK ANUNCIA SUBSTITUTO DO NEO GEO: UM 32 BITS

A SNK anunciou o lançamento, sem data definida, de um novo console de 32 bits, que tem o nome provisório de Deluxe Type System (DTS). O anúncio foi feito pelo presidente da SNK dos Estados Unidos, Marty Kitazawa, à revista Replay Magazine (publicação especializada que circula apenas entre operadores comerciais de Arcades). Kitazawa não quis dar detalhes como preço da plataforma e dos games, se serão em cartuchos ou CDs e, principalmente, se será compatível ou não com o Neo Geo. Também desconversou quanto ao acessório de CD-Rom que estava prometido para o Neo Geo.

Prepare-se para passar horas e mais horas diante da telinha, até que você seja capaz de enxergá-la com os olhos fechados. Super Metroid é da hora do pesadelo. A Nintendo não economizou memória (24 Mega) e caprichou na extensão dos níveis, todos enormes e labirínticos. Os inúmeros itens e armas deliciam os jogadores estrategistas, mas são conquistados com muito suor. Resumindo: o jogo é um hiperdesafio e já pode ser colocado na lista dos games clássicos.

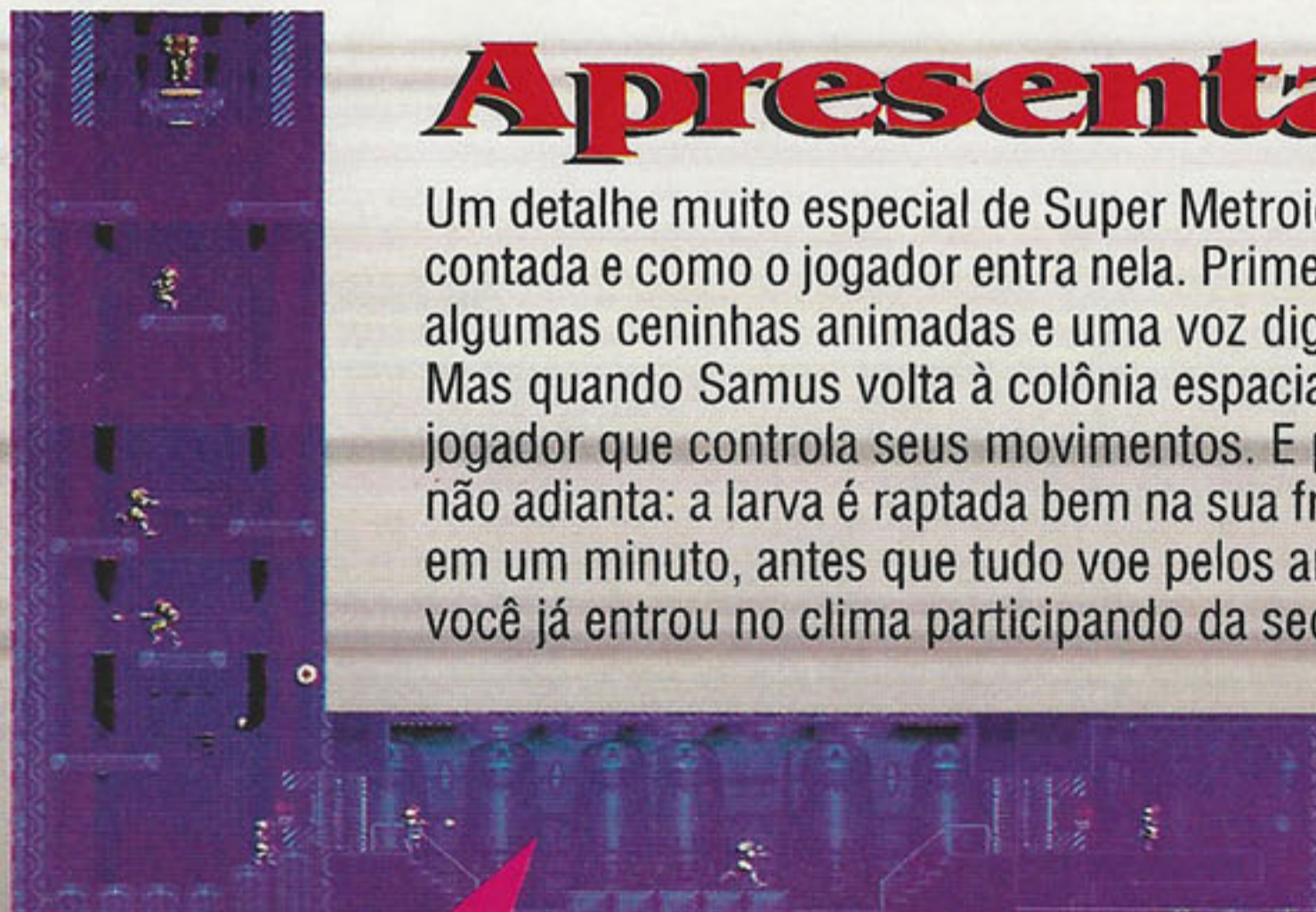
SUPER METROID/ Nintendo			
Adventure	24 Mega	1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Flash back

A saga de Samus Aran, personagem principal do game, originou-se no console de 8 bits e também já passou pelo Game Boy. Esta chocante versão para o Super NES é uma continuação das anteriores, e por isso tem muitas coisas já conhecidas. Rola o seguinte: depois de eliminar os Metroids no planeta Zebes, Samus (que é uma linda garota) leva embora uma larva, único exemplar vivo da espécie. Antes que os humanos transformem aquele filhote de monstro numa criatura boazinha, ele é raptado por forças do mal. Samus volta então ao planeta Zebes, onde precisa rodar seis níveis gigantescos para recolher itens que lhe dão mais poder. Só depois de bem equipada é que ela pode recuperar a larva.

Apresentação diferente

Um detalhe muito especial de Super Metroid é a forma como sua história é contada e como o jogador entra nela. Primeiro rolam os infalíveis letreiros, algumas ceninhas animadas e uma voz digitalizada. Até aí, nada de mais. Mas quando Samus volta à colônia espacial para tentar salvar a larva, é o jogador que controla seus movimentos. E por mais craque que você seja, não adianta: a larva é raptada bem na sua frente e só resta deixar a colônia em um minuto, antes que tudo voe pelos ares. A aventura começa aí, mas você já entrou no clima participando da seqüência de abertura. Legal.

Pode brigar à vontade com a ave: ela consegue levar a larva embora e você tem apenas um minuto para deixar a Colônia espacial, que voa pelos ares

No início do jogo, o item Bomb pode ser usado para empurrar Samus pra cima. Solte uma bomba: fique perto dela e o personagem voará para cima. Vá formando uma escadinha de bombas e, assim, escalando a fase

Comandos

L	Atira para baixo, na diagonal
R	Atira para cima, nas diagonais
L+ R	Atira para cima em ângulo reto
X	Tiro
A	Pulo
B	Corrida

Complete a armadura de Samus

Estes são os itens e armas que você deve coletar para que Samus complete sua missão. Eles estão espalhados nos cinco primeiros níveis do planeta Zebes. Fique ligado para o que eles servem.

BEAM (Raios)

Charge - Aumenta a capacidade do raio. Segure o X para carregar.
Ice - Dá o poder de congelar alguns inimigos e, inclusive, pingos de lava.
Wave - Com ele, o raio ganha o poder de atravessar as paredes.
Spazer - Potente raio triplo.
Plasma - O nível mais forte do raio. Não pode ser usado junto com o Spazer: você fica com um ou outro.
Hyper - Raio superpoderoso. Você só o ganhará durante a luta com o último chefe.

MISC. (Tipos de ataque)

Morphing ball - Samus transforma-se numa bolinha capaz de passar por lugares estreitos. Nesta forma, a personagem fica invulnerável a alguns inimigos. Aperte ↓ ↓ para transformar e ↑ para voltar ao normal.
Bomb - Bombas para arrebentar paredes. Samus só consegue soltá-las se estiver na forma de Morphing Ball, apertando o X.
Spring Ball- Dá à Morphing Ball o poder de saltar.
Screw Attack - Ataque giratório que arrebenta paredes e inimigos. Use o botão de pulo.

SUIT (Reforços para a armadura)

Varia - Proteção contra o fogo ou ambientes muito quentes.
Gravity - Neutraliza a força da gravidade, ideal para as fases aquáticas.

SUPPLY (Suprimentos)

Auto - Reservatórios de energia extra. Cada um armazena 100 cargas de energia.

BOOTS (Botas)

Hi-jump - Com elas, os pulos ficam maiores.
Space jump - Adquirindo este item Samus pode saltar sem apoio. Basta apertar continuamente o botão de pulo para flutuar no ar.
Speed Booster - Para correr mais rapidamente. Basta segurar o botão B.

Itens Complementares

Completam os poderes da armadura. Para usá-los, aperte Select e escolha um deles

Missile- Arrebenta portas. Use X

Super Missile - Mais forte que o missile normal. Use X

Power bomb - Poder destruidor. Transforme-se em morfing ball e use X

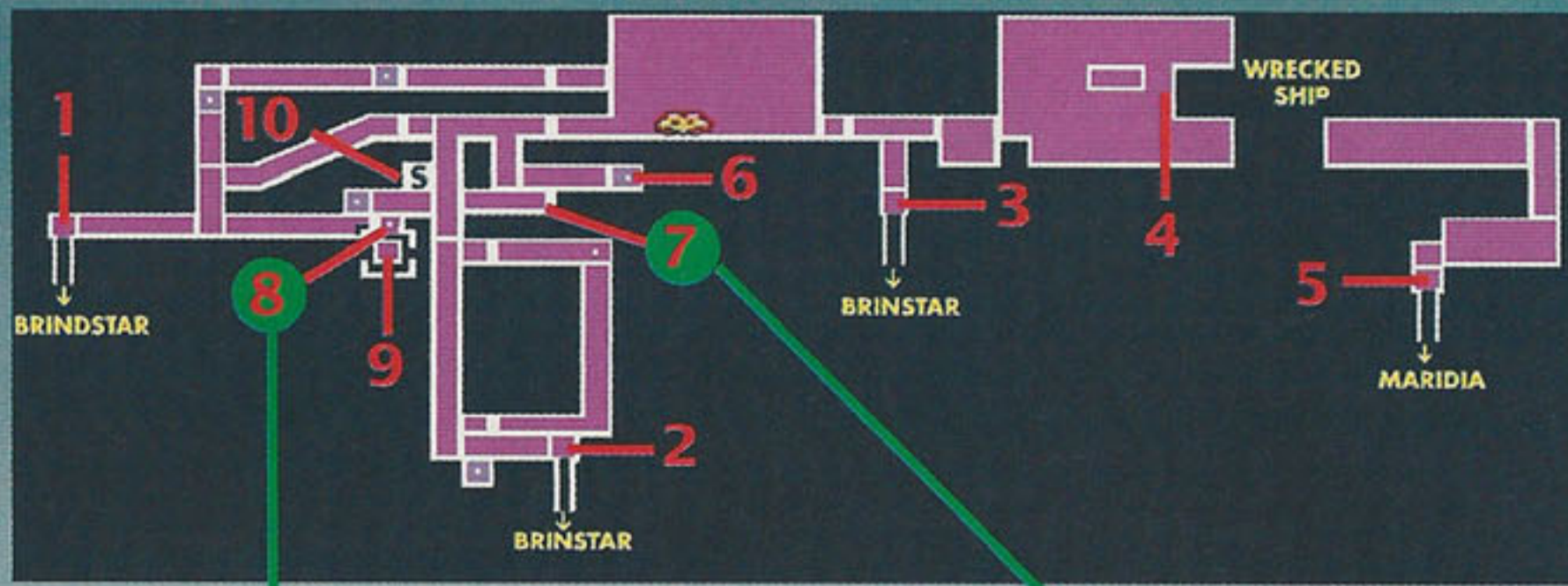
Grapling beam - Funciona como um cipó. Use X

X-Ray Scope - Revela blocos que podem ser destruídos. Use B

Como Abrir as Passagens

Azuis - Tiro normal
Vermelhas - Cinco mísseis
Verdes - Supermíssil
Amarelas - Power bomb
Piscantes - Tiro normal, mas só depois que você detona todos os inimigos do pedaço

CONTINUA →

Crateria

1, 2 e 3. Saídas para Brinstar

4. Saída para Wrecked Ship

5. Saída para Maridia

6. Bomb

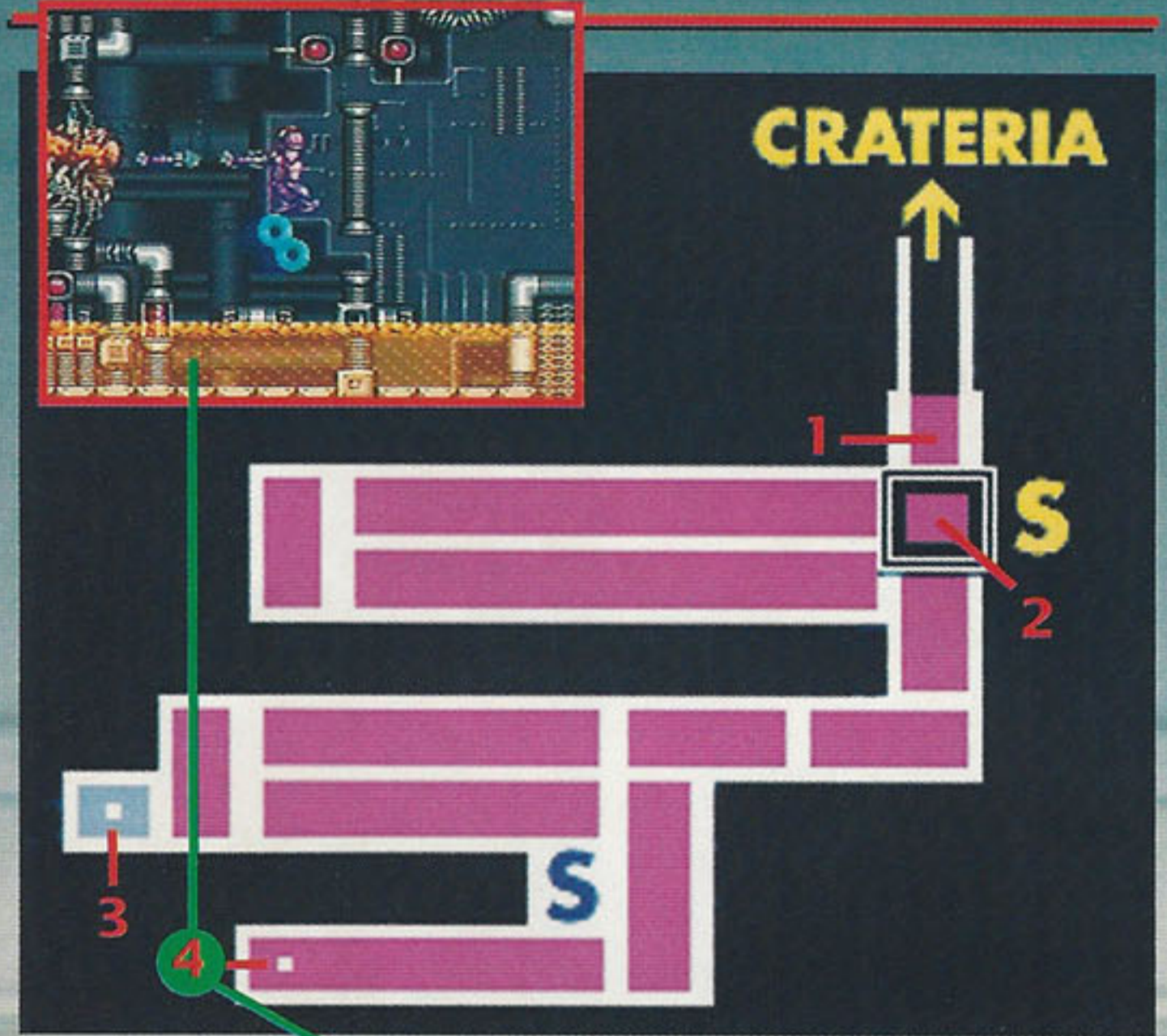
7. ***Map Acess** - Cada nível tem um dispositivo deste. Acione-o com Start para ter uma visão geral do mapa*

8. ***Sala das estátuas** - Representam cada chefe importante do jogo.*

Depois de derrotar todos, entre nesta sala, detone os olhos de vidro e você poderá ir a Tourian

9. Saída para Tourian

10. Save

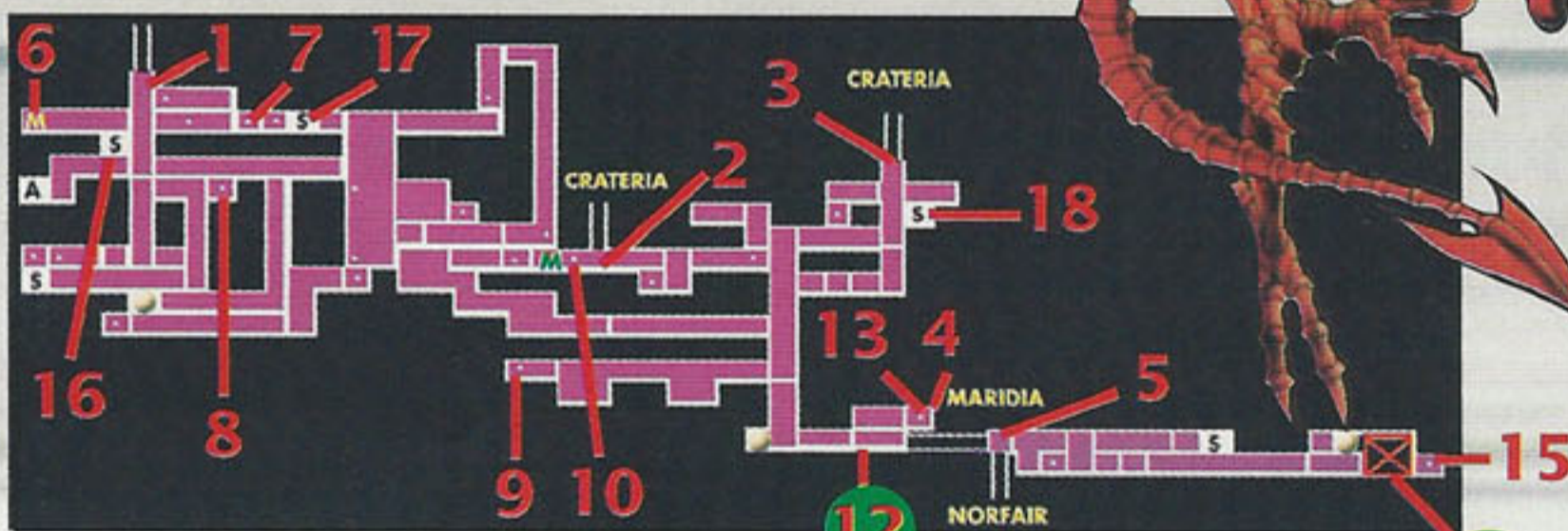
Tourian

1. Saída para Crateria

2. Save

3. Ponto de recarga de energia

4. *Chefe final. Quebre o vidro e atire com mísseis no cérebro.*

Em seu segundo ataque, o chefe aparece por inteiro. Atire sempre na cabeça e se prepare: o cara é broca! Mas não se desespere, pois você receberá uma ajuda inesperada. O final é todo seu.

Brinstar

1, 2 e 3. Saídas para Crateria

4. Saída para Maridia

5. Saída para Norfair

6. Map Acess

7. Tanque reserva de energia

8. Charge Beam

9. X-Ray Scope

10. Morphing Ball

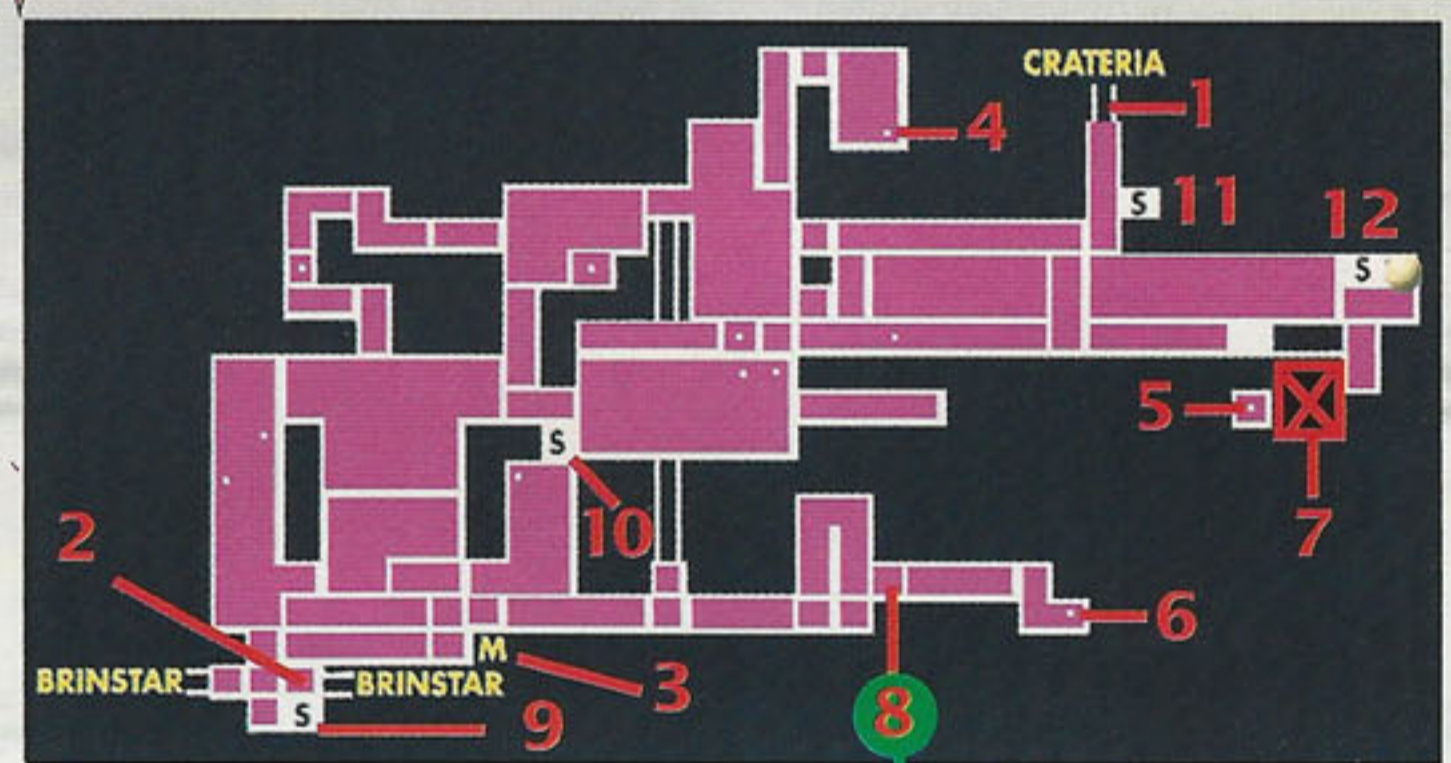
12. *Passagem secreta para pegar o Spazer*

13. Spazer

14. Chefe

15. Varia Suit

16, 17 e 18. Save4

Maridia

1. Saída para Crateria

2. Saída para Norfair

3. Map acess

4. Plasma beam

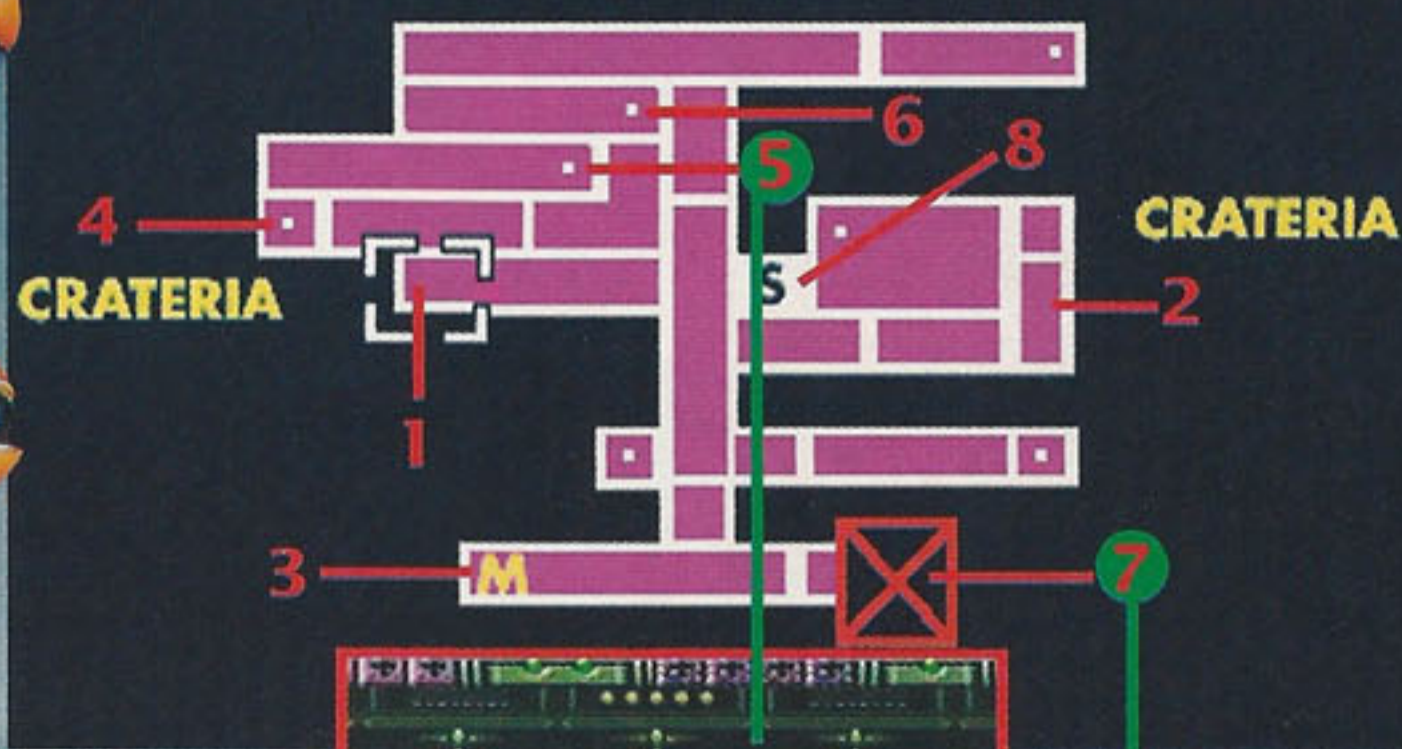
5. Space jump

6. Spring ball

7. Chefe

8. *Não detone esta criatura. Arrebente a parede e ela escavará um túnel que o levará à Spring Ball*

9 à 12. Save

Wrecked Ship

1 e 2. Saídas para Crateria

3. Map acess

4. Gravity suit

5. *Suba na mão da estátua, vire Morphing ball e deixe o resto rolar*

6. Tanque reserva de energia

7. Chefe

8. Save

Norfair

1. Saída para Brinstar

2. Ice Beam

3. Hi-jump boots

4. Map acess

5. *Grappling Bean. Ele só agarra nos tatuzinhos ou no teto com estes bloquinhos*

6. *Entrada secreta para o chefe. Vire morphing ball, suba na mão da estátua e a lava desce, revelando o caminho*

7. Chefe

8. Screw attack

9. Wave beam

10. Speed booster

11. Passagem secreta

12. Passagem secreta

13 à 18. Save

I CAMPEONATO NACIONAL HERO QUEST

ERRATA DO REGULAMENTO

COMO PARTICIPAR DA FASE FINAL: 2º ITEM

• Na primeira etapa, a ser disputada no dia 02/07/94, disputarão os 32 (trinta e dois) finalistas, divididos em 8 (oito) mesas de 4 (quatro) jogadores das quais serão classificados apenas 2 (dois) participantes de cada tabuleiro para a fase semifinal.

CLAYMATES

A saga das massinhas continua depois de Clay Fighter, um chapante game de luta lançado no final do ano passado. A Interplay lança agora Claymates, um jogo de ação com personagens diferentes mas com o mesmo bom humor do anterior. Além do alto astral, a Interplay caprichou no som e nos gráficos. Estão chocantes! O desafio não é tudo isso mas também não é baba. Você vai ter de se esforçar para chegar ao final. Sua recompensa serão horas bem divertidas em frente à telinha.

PERCORRENDO O PLANETA

Em Mudville, nos EUA, você é o filho do Professor Putty, um cientista que trabalha arduamente à procura de um soro que transforme pessoas em massinha de modelar. Mas o malvado Witch Doctor Jobo já tem esta fórmula mágica e quer exclusividade sobre ela. Por isso, ele seqüestra Putty e transforma você em uma bola de massinha. A sorte é que agora você pode se transformar em diferentes animais. Para isso, basta encontrar pedacinhos de massa que estão no longo trajeto ao redor do mundo que você percorrerá. Então não marque touca e saia detonando. Não se esqueça de pegar os diamantes e as estrelinhas, que são vidas extras.

OS PERSONAGENS

CLAY BALL

Você começa o game com essa bola, que pula e soca. E você volta pra ela, sempre que morre

MUCKSTER

Este gatinho é uma figura. Ataca com as patas e é o único que escala árvores

OOZY

O ratinho do jogo. É o mais rápido e entra em quaquer brecha. E ruge como um tigre

DOH-DOH

O patinho é corajoso e adora voar. Mas não aguenta muitos segundos no alto

GOOPY

Goopy ataca com bolhas e arrasa nas fases aquáticas. Mas fora da água só agüenta dez segundos

GLOBMEISTER

Esse esquilo é bem esperto quando joga castanhas. Ele adora cavar buracos profundos

CAIXAS DE SURPRESA

No decorrer do jogo você pega quadrados, círculos e triângulos. Com eles você tem acesso a essas caixas que dão furacões e outras doideiras legais

ATRÁS DAS MASSINHAS

FASE 1

Se você seguir para a esquerda perto destas colméias, descola duas vidas

Este detonador é o marcador de tela

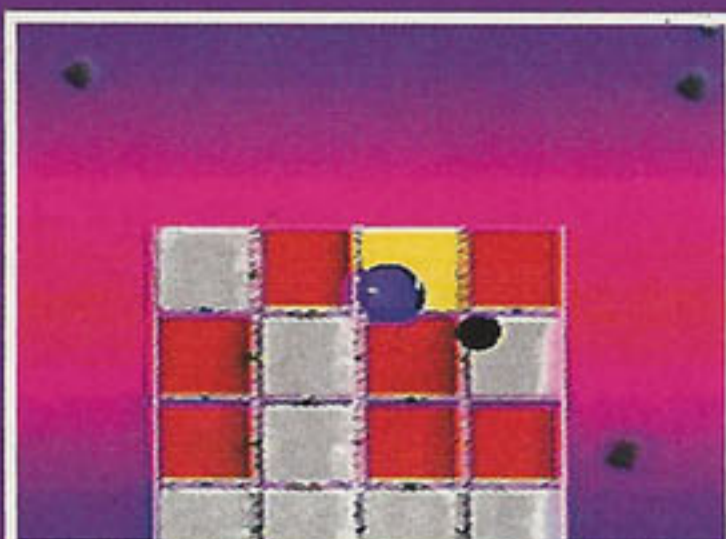
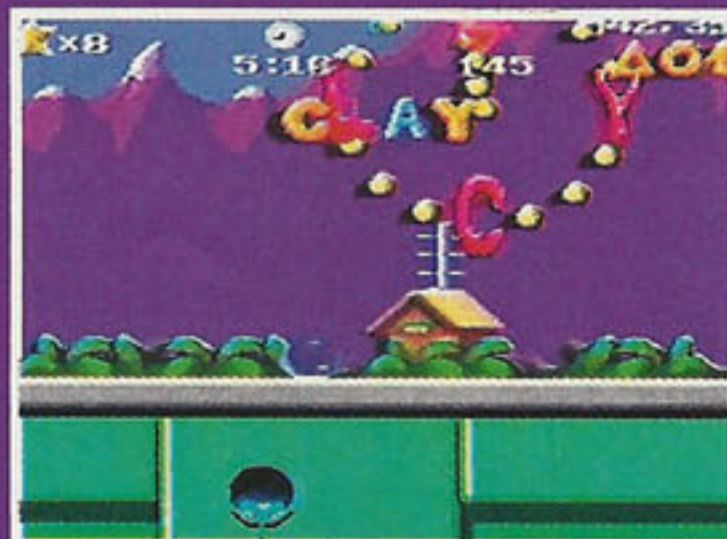
O cachorrão é o chefe da primeira fase. Atire! Quando ele pular, passe por baixo e continue atirando

FASE 2

Seja rápido nestas plataformas: elas caem e você vai parar nos espinhos

A cruz de flechas transporta você para outros lugares dos cenários

O segundo chefe é esta ostra grandalhona. Para detoná-la não há segredo. Atire e recue quando ela vier para cima

FASE DE BÔNUS

Você precisa pegar 100 diamantes para jogar. Vá pulando nos quadrados que ficam amarelos. Se tiver sucesso, você ganha uma vida

Forme a palavra CLAY com as letras do final das subfases. Assim você joga uma fase de bônus chocante com pique de pinball e vidas

COMANDOS GERAIS

Y - Ataque	B - Pulo

CLAYMATES/Interplay — Ação — 1 jogador — 8 Mega

OS PEDAÇOS DE MASSA QUE PINTAM, SERVEM COMO PROTEÇÃO. PEGUE-OS!

COMANDOS ESPECIAIS

- **B várias vezes** - Peixe nada
- **← ou → e Y + B** - Pato salta
- **↓ + A ou B** - Esquilo cava

THE PEACE KEEPERS

Peace Keepers *é a versão americana do terceiro game da série japonesa* **Rushing Beat**. *Antes dele, vieram* **Rival Turf** e **Brawl Brothers**. *Era de se esperar que* **Peace Keepers** *fosse um cart bem legal. Só que o jogo não passa de uma imitação perneta de* **Streets of Rage**. *O principal problema é que você detona todos os vilões do jogo com um mesmo golpe. Quer dizer, o desafio é zero! Chegar ao final do game é apenas uma questão de paciência, já que habilidade não é necessária. Gráficos e som também não impressionam. Só alguém mal-informado cai na roubada de comprar.*

Modos de jogo

O modo Versus é uma pancadaria só, tipo luta livre. Até quatro pessoas podem jogar (com o adaptador Multi-Pad). Neste modo, dá para escolher entre seis personagens. No modo Story Game, você joga em fases, tem desafios pré-estabelecidos e pode escolher entre quatro personagens, dando o nome e a cor que quiser para cada um, incluindo os chefões. Aliás, como eles são todos fáceis de detonar, que tal pintá-los de laranja ou rosinha?

Personagens do Story Game

DICK
É o melhor. É rápido e tem bons golpes

ELFIN
A única garota. Muito rápida, porém fraca

KYTHRING
É lento, mas forte

JIMMY
Carinha equilibrado: nem muito forte, nem muito rápido

COMANDOS

- **A** – Magia
- **B** – Pulo
- **Y** – Soco
- **L ou R** – Defesa
- **Y perto do inimigo** – Joga o oponente no chão
- **X, A** – Bomba
- **B,Y + →** – Voadora/martelada na cabeça/joelhada no ar/joelhada
- **B + Y (juntos)** – Gancho/soco forte de costas/cabeçada/chute forte
- **→, → + Y** – Rasteira/corre e chuta/corre e dá braçada/ joelhada

Escolha sua arma

Você pode pegar vários itens espalhados pelas fases: pedras, facas, shurikins, energia etc. No modo Versus, você escolhe itens e armas para enfrentar os adversários

APRENDA UMA JOGADA E VENÇA O JOGO

TUDO MUITO FÁCIL!

O esquema do jogo é sempre igual. Estoure as latas quando você precisar de energia e pegue as pedras e espadas no caminho para usar contra os inimigos.

Estes vilões são todos uns pastéis. O jogo chega a ser cansativo porque um mesmo golpe detona todos. Use a magia

Se a coisa engrossar, com muitos vilões atacando ao mesmo tempo, use a bomba. Mas não abuse: você só tem duas

Chefe coxinha – É só bater e correr! Use a magia e, se quiser variar, a bomba

O submarino no fundo da tela solta mísseis. Veja pelas sombras onde eles vão cair para não ser detonado

Este chão rachado é um buraco. Não passe em cima dele para não ficar na fossa

Chefe coxinha 2 – Bata, corra e solte bombas. Nada mais a fazer!

Este chefe não é tão fácil de detonar: espere-o bater e em seguida dê porrada. O jogo inteiro é fácil e o último chefe é o maior goiaba!

SUPER NES

Zico Soccer

Símbolo máximo da "geração perdida" do futebol brasileiro, Zico foi do céu ao inferno em poucos anos. Após ter conduzido o timaço do Flamengo ao título do Mundial Interclubes, o "Galinho de Quintino" frustrou os brasileiros ao perder um penâlti contra a França nas quartas-de-final da Copa do México, em 86. Como craque é craque, ele foi para o Japão e deu a volta por cima em grande estilo.

ÍDOLO NO JAPÃO

No futebol japonês, Zico recuperou seu prestígio. Tanto que a Electronic Arts – a mais americana das softhouses – produziu para ele seu primeiro cart específico para o mercado japonês. *Zico Soccer* teria tudo para ser um arraso. Mas é uma catástrofe: gráficos tímidos, som burocrático e jogabilidade sofrível.

Videogame também é cultura. Logo no início, você fica sabendo os marcos da vitoriosa carreira de Zico

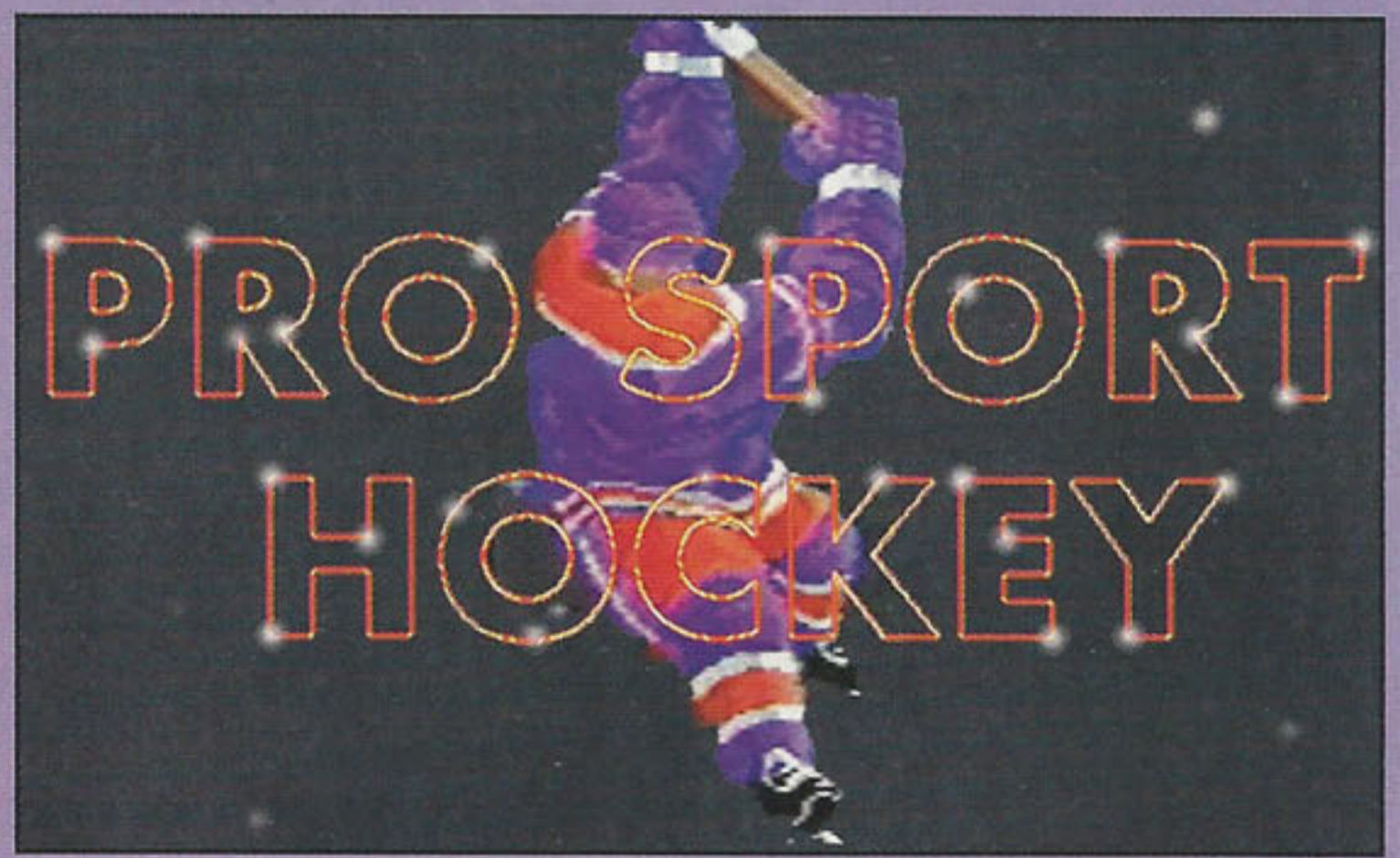
Há várias opções de formação tática para quem gosta de brincar de técnico. Emocionante!!!

A opção P-K consegue ser a mais chata de todas. Uma competição de pênaltis

MUITO TÁTICO

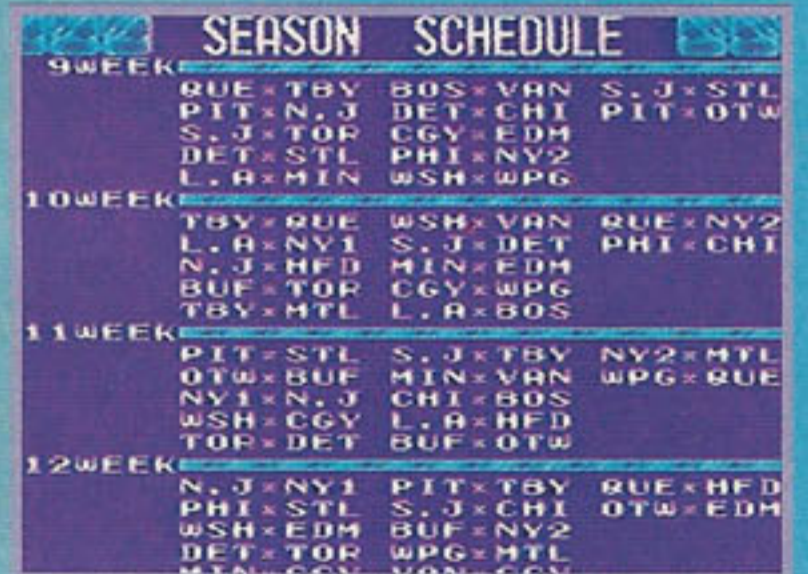
Em *Zico Soccer*, você aciona seus jogadores com um cursor, numa interface típica dos Adventures para PC! Isso acabou com aquela alegria desencanada dos games de esporte. O cart está mais para aula de tática de futebol. Ideal para Parreira e companhia. Se você é flamenguista roxo, alugue o jogo para matar a saudade. Caso contrário, não perca tempo.

Zico dá conselhos e sugestões... em japonês. E dificilmente vai pintar uma versão em inglês

Fique esperto na hora de bater o tiro de meta. Você corre o risco de fazer um gol de goleiro. Contra, é claro...

O ano é de Copa do Mundo, mas o hóquei sobre o gelo continua em alta. Pelo menos nos games. Fora a versão 94 da imbatível série NHL, da Electronic Arts, a Nintendo atacou de NHL Stanley Cup e a Jaleco investiu neste Pro Sport Hockey. Apesar de não inovar, este cart não decepciona. Os gráficos são bem legais e a perspectiva está em cima. Só a velocidade fica devendo. Tudo bem, game de esporte no SNES costuma ser lento mesmo. Mas não encane! Pro Sport Hockey pode salvar seu sábado do tédio...

As animações são bem legais. Pena que não rola a mesma velocidade nas partidas

Quem curte opções vai se esbaldar. Saque só: dá pra mexer em quase tudo!

Na hora de escolher sua equipe, preste atenção nas suas qualidades

Você pode treinar ou encarar uma temporada (Season). Para saber a tabela completa dos jogos, vá até a opção Schedule

Para fazer gols de pertinho, avance e, quando estiver na cara do goleiro, dê um leve toque em um dos cantos

X-KALIBER 2097/ Activision

Ação — 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Os quadrinhos e o cinema estão cheios de histórias fantásticas com uma visão pessimista do futuro. Basta lembrar de Blade Runner e sua Los Angeles degradada. Este lançamento da Activision vai por este caminho, só que a cidade é New York. Os gráficos ficaram no capricho, com uma grande variedade de cenários e a trilha sonora não deixa a peteca cair. Mas o melhor de tudo é a ação, detonante do começo ao fim.

EM BUSCA DE ALIX

FUTURO SOMBRIO

Estamos no ano de 2097 e New York é dominada por um gangster chamado Raptor. Ele e seus capangas dominam a cidade com uma grande rede de corrupção. A única resistência é exercida por Slash e sua linda amada, Alix. Slash possui a mais poderosa arma do mundo: X-Kaliber. Raptor decide seqüestrar Alix para tentar conseguir a espada. A história não é exatamente original mas o game é ótimo!

CORTANDO EM PEDAÇOS

O game tem seis fases e sete níveis de dificuldade. Slash usa apenas a espada e uma magia. "Apenas" é força de expressão, pois ele simplesmente fatia a maior parte dos inimigos. É animal! Estoure as caixas de metal que guardam alimentos para repor energias. O frango é o que repõe mais e o hambúrger é o segundo melhor. O negócio é afiar a espada e sair cortando tudo.

COMANDOS

Botão	Ação
Y	Espadada simples
A	Espadada mais forte
B + ↓ + A	Espadada forte para baixo
↑ + A	Espadada forte para cima
B	Pulo
L ou R	Magia
X	Defende

MODO 2 PLAYERS

Você disputa animados duelos e pode usar qualquer lutador. Saiba quais são:

- SLASH
- TATTOO
- CHAINSAW
- KANE
- DR. BLAST
- SPUKE
- RAPTOR

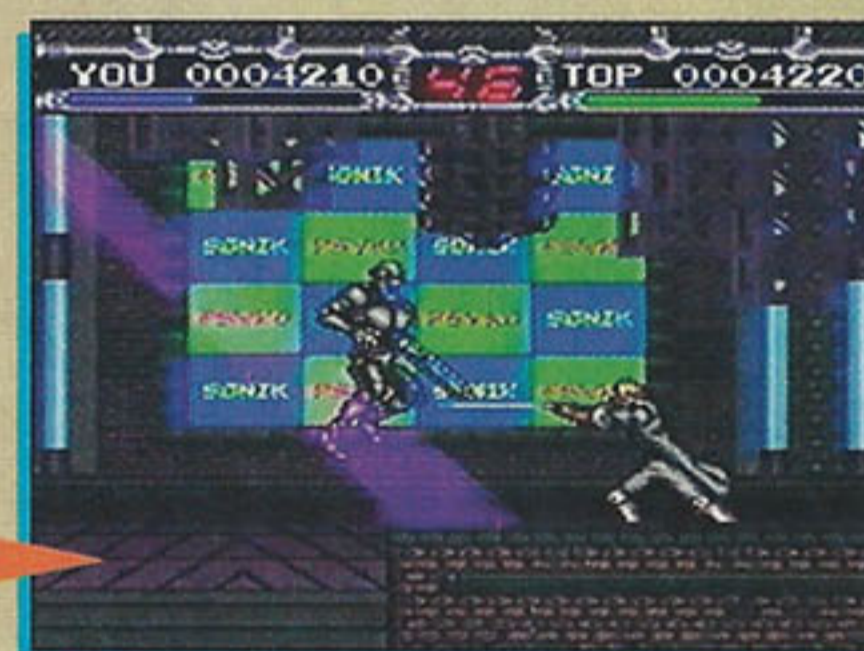
FASE 1

Estas são as caixas que guardam o rango. Fique ligado no seu nível de energia e detone as caixas. Pode pintar vida extra

Tatoo é o chefe da primeira fase. Cole o cara no canto e jogue magia. Depois, pule e dê espadadas na cabeça dele

FASE 2

Agora o negócio é ficar pulando de prédio em prédio. Esta placa está quebrada mas dá pra pisar nela

Chainsaw é o chefe. Bata antes que ele atire. Depois ele fica parecido com o Terminator. Mande espadada

FASE 3

Fique esperto, pois os caras que passam voando derrubam você. É a maior perda de tempo

O simpático gordinho fecha a terceira fase. Pra debulhá-lo não há segredo: grude nele e dê espadadas na cabeça

FASE 4

Este subchefe é o maior barato. O cara pula na água e vira um homem-água que pula e ataca. Acerte-o quando estiver no alto

O Dr. Blast é uma figura. De repente o velhão vira um escorpião gigante. Solte a magia e fique abaixado dando espadada

SUPER ALFRED CHICKEN / Mindscape
Ação | 8 Mega | 1 jogador
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

SUPER ALFRED CHICKEN

Ilustração Eletrônica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

Cócóricóóó... chegou Super Alfred Chicken pra botar fogo no galinheiro. O lançamento da softhouse Mindscape traz um novo animal para a fauna dos videogames. Desta vez, o nosso herói é um simpático galinho que sai para resgatar uns ovos que andam sumindo misteriosamente de Peklesville. O problema é que o game não ficou a altura da simpatia do personagem. O jogo é meio monótono, com pouca variação de cenários e a ação rola de uma forma muito lenta. Apesar disto, a galerinha mais nova deve gostar, pois o jogo é tranqüilo e divertido.

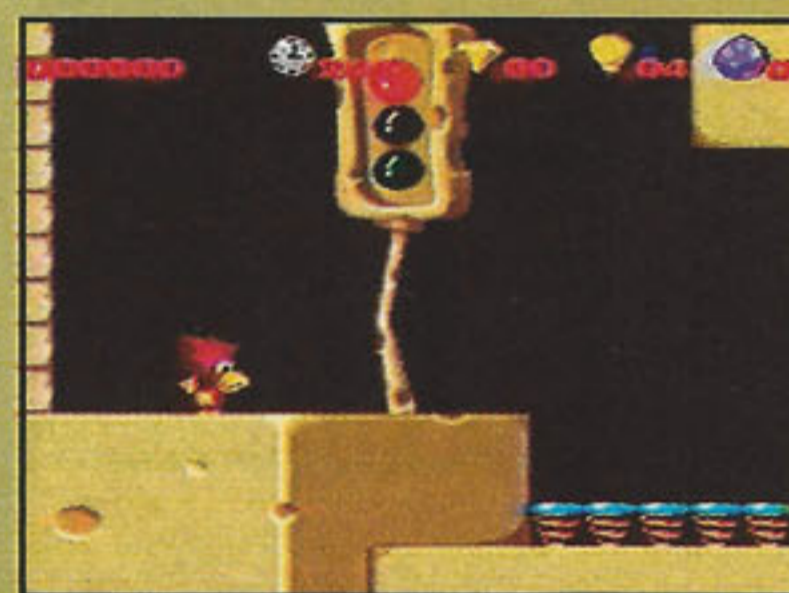
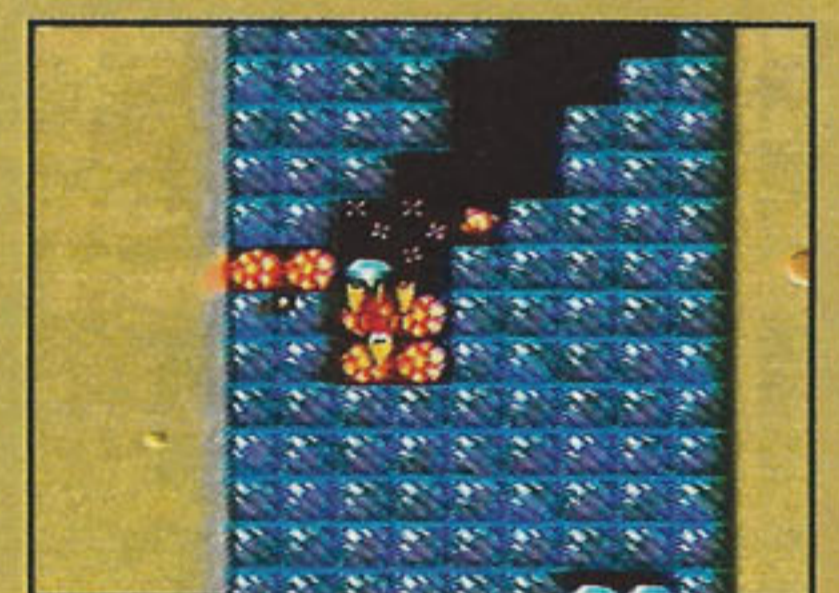
Atrás dos ovos

Alfred foi convocado por Mr. Peckles, que descobriu que Meca Chicken está pegando os ovos com o intuito de criar clones dos pintinhos para fazerem parte do exército do vilão. O nosso amigo vai atravessar cenários com ratinhos mecânicos, caramujos e outros bichinhos. No seu caminho você deve pegar diamantes e balões. O jogo exige que você fuçe bastante, ou seja, meta o bico onde não é chamado.

COMANDOS

Comando	Ação
↓	Bicar (serve para destruir paredes)
X ou B	Pulo (segure-os para planar)
Pulo + ↓	Bicada (para atacar inimigos)
Y	Tiro

Fique esperto com esses caramujos, eles sempre estão tentando acertá-lo e às vezes eles se escondem na carcaça e não podem ser destruídos

Este potinho vermelho dá uma bolinha que fica girando ao seu redor. Ela protege dos ataques incômodos

Respeite estes sinais de trânsito. Quando estão vermelhos, não dá pra subir. Espere o verde, mas seja rápido pois o tempo é limitado

Este momento é bem legal, desça de bico num mergulho alucinante. Vá quebrando os cubos de gelo até encontrar os diamantes e o balão

DICAS

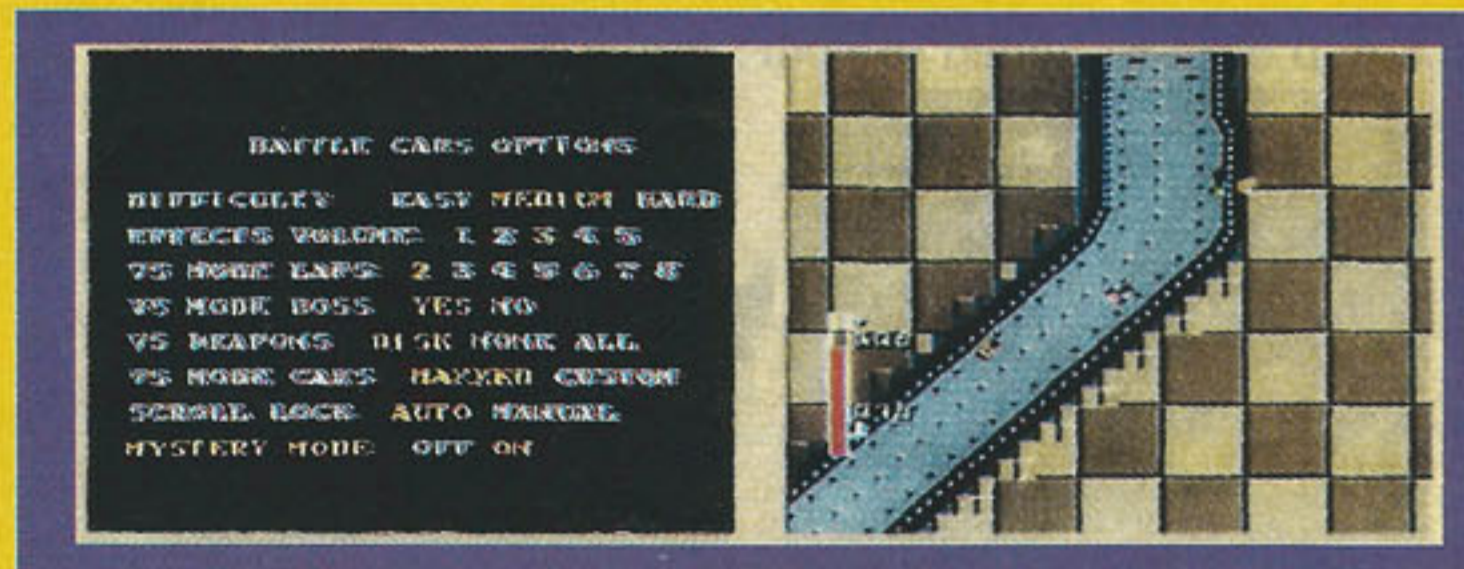
Na edição passada a gente bobeou e você acabou ficando com dicas que já conhecia. Ok, sorry! Desta vez a gente garante: as dicas são da hora, novinhas em folha!

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

Passwords - Nada de comilanças na sua vizinhança. Use as passwords para dar rolês em outras paradas.

- **Level 5 - VHRV**
- **Level 9 - PBGG**
- **Level 17 - BKYZ**
- **Level 21 - VXBB**
- **Level 25 - XYLZ**
- **Level 29 - YLZD**

BATTLE CARS

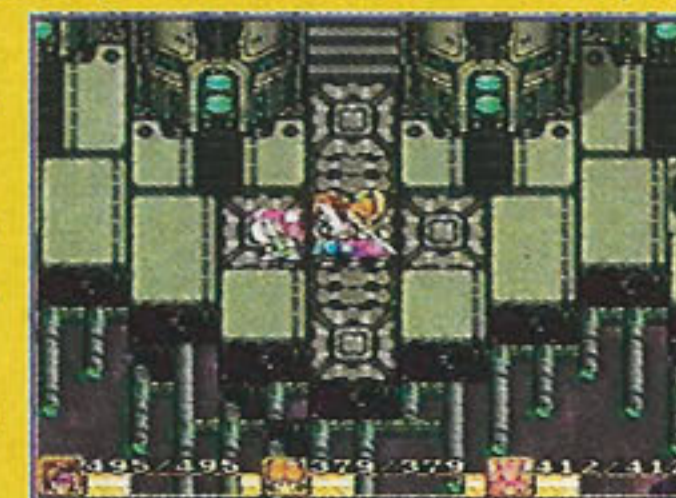
Modo Mistério - Esta é para quem curte a loucura deste game de corrida. Na tela de abertura aperte ↑, ↓, L, R e Select. Antes de começar a jogar, vá para o Options e você achará uma nova opção. O Modo Mistério dá uma visão de cima da sua pista. Vai ficar fácil estourar os inimigos, concorda?

TRODDLERS

Refresco - Se você está arrancando os cabelos, que tal umas passwords espertas de várias fases? Aí vão:

- **FASE 3: PYRMD**
- **FASE 7: CNTRM**
- **FASE 11: PCKDP**
- **FASE 17: TWTRBS**
- **FASE 22: TRSRS**
- **FASE 29: GFRHRT**
- **FASE 35: KYX**
- **FASE 40: CRSSFR**
- **FASE 51: PSDT**
- **FASE 57: GDTRY**
- **FASE 63: WTFRT**
- **FASE 69: FRSTFR**

SECRET OF MANA

Códigos para Game Genie - Muita gente anda curtindo este incrível Rolling Playing Games e nos pedindo dicas. Para facilitar a empreitada do pequeno herói e suas duas companheiras, use estes códigos mas lembre-se: o gênero RPG exige muito raciocínio e malícia, sem muitas manhas, ok?

Muita grana - CE5F-5767
Proteção contra ataques - 8208-776D
Sabedoria - 9C06-85AD

MEGA MAN X

SF2 no Mega Man X - Acredite se quiser, agora você pode usar a magia Fireball no MMX. Para isso, você tem que derrotar todos os chefes, pegar todas as armaduras, Sub-Tanks e Heart Containers. Na tela que você seleciona fases, selecione a fase de Armored Armadillo. Atravesse a fase e pegue a Power-up no topo do rochedo antes de entrar na porta do chefe. Vá para a tela de seleção de armas e saia. Repita cinco vezes e, na última, você verá a cabine da Power-up. Entre e pegue a habilidade para ter a Fireballl. Atenção: você tem que estar com o seu medidor de vida cheio. Use ↓ ↘ → e detone os chefes com um tiro.

ALIEN VS. PREDATOR

Seleção de fases - Os fãs de monstros , melecas e coisas do gênero, com certeza se amarrar neste game. E vai ser legal poder escolher as fases. Saque só: No Options segure X, A, L e R no controle 2 e Start no controle 1. Babe à vontade !

adidas
OFFICIAL SUPPLIER
WorldCupUSA94

STREETS OF RAGE 3 / Sega			
Luta	1 ou 2 jogadores		
24 Mega			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

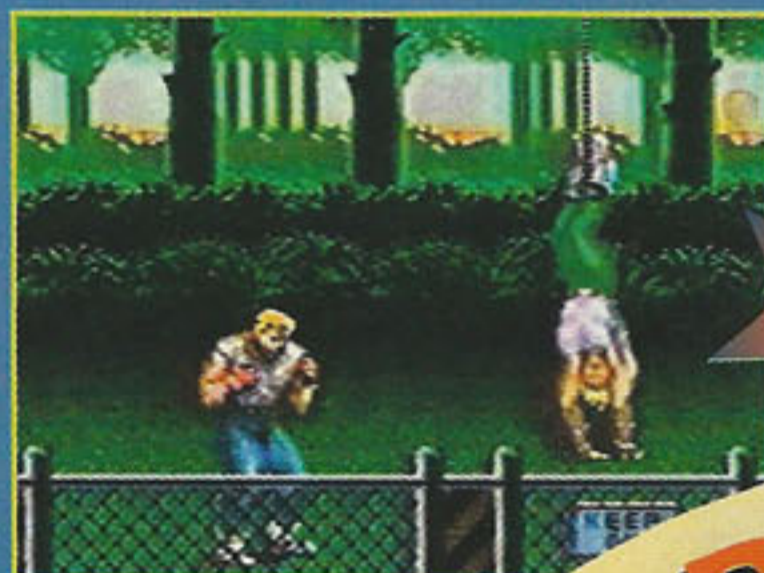
STREETS OF RAGE 3

ATÉ O FINAL

O pânico toma de assalto a cidade. A população amedrontada mal consegue sair às ruas. Como de costume, Axel, Blaze e companhia são chamados para dar um jeito na bagunça. Streets of Rage 3 segue a linha dos dois carts anteriores. Só que é bem mais bacana. Além de um personagem novo (Zan), os cenários estão mais legais e o som é aquele arraso de sempre. Os golpes e as magias são um capítulo à parte. Os quatro lutadores têm magias que ficam mais poderosas no decorrer do jogo. Isso sem falar no Battle Mode, onde rola um Street Fighter explícito. É por essas e outras que Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3 no Japão) é diversão garantida.

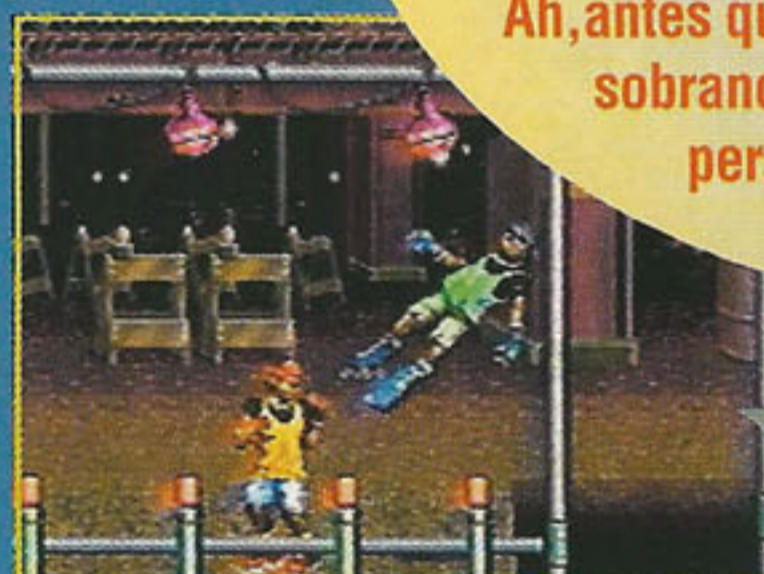
ESCOLHA SEU PERSONAGEM

Você pode optrar entre 4 lutadores: Axel, Blaze, Sammy e Zan. Cada um tem características próprias. Sammy, por exemplo, é rápido e ágil, mas meio fracote. Já Axel é fortão, mas não tão ágil. É por isso que vale a pena checar bem as qualidades de cada um. Dê uma olhada no quadro abaixo:

BLAZE É A MAIS EQUILIBRADA DE TODOS

BATTLE

AXEL X AXEL

BLAZE X BLAZE

O Modo Battle é o seu passaporte de entrada para pegas mano a mano, tipo Street Fighter. Você escolhe entre um dos quatro lutadores e manda ver. O único problema é a ausência de um botão de defesa. Apesar desta mancada, o Modo Battle é divertido. Ah, antes que os curiosos de plantão levantem as sobrancelhas, dá para escolher o mesmo personagem, sim senhor. Confira o jeitão de cada um:

SAMMY X SAMMY

ZAN X ZAN

3 OU 6 BOTÕES?

Já virou hábito. Na hora de configurar seu joystick, há duas opções: para controles de 3 ou 6 botões. Não precisa ser Einstein para sacar que o joystick de 6 botões é mais legal. Os três comandos básicos são: magia, ataque e pulo. No de seis botões, rolam ainda series (combinações), back (B+C) e outro especial. Confira nossas sugestões para configuração do joystick:

3 BOTÕES	
A	Especial
B	Ataque
C	Pulo

6 BOTÕES	
A	Especial
B	Ataque
C	Pulo
X	Especial
Y	Series
Z	Back

ARMAS

Faça bom proveito deste cano. A barra logo abaixo do seu marcador de energia mostra o quanto este cano ainda pode detonar

Como nos outros dois Streets of Rage, há algumas armas brancas perdidas nas fases: facas, espadas, canos etc. Se antes você podia usar uma destas armas até algum espertinho tomar posse, agora o lance é diferente. Você pode usar um cano, por exemplo, X vezes. Para saber se ainda pode dar umas "canadas" em algum inimigo pentelho, basta ficar atento no marcador do cano. Isto mesmo, cada uma destas armas possui seu próprio marcador de energia.

FIQUE ESPERTO

Quando alguém te agarrar para jogar longe, aperte ↑ + ataque + pulo para cair de pé e tirar uma onda do trouxa

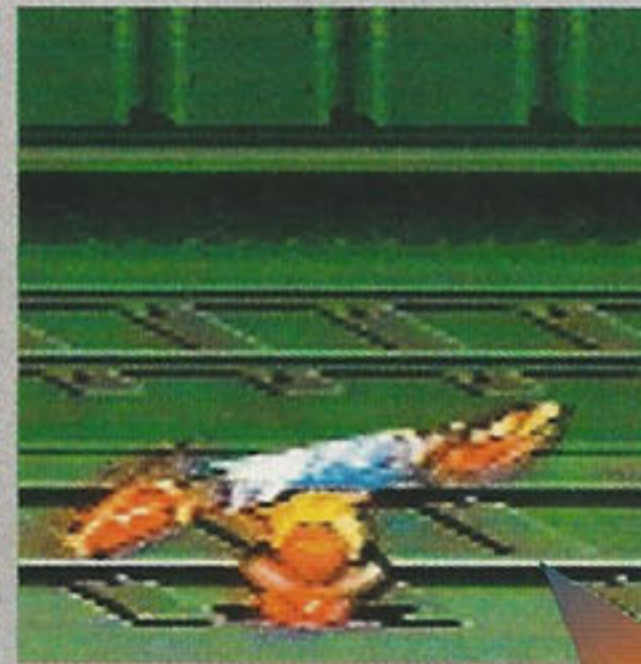
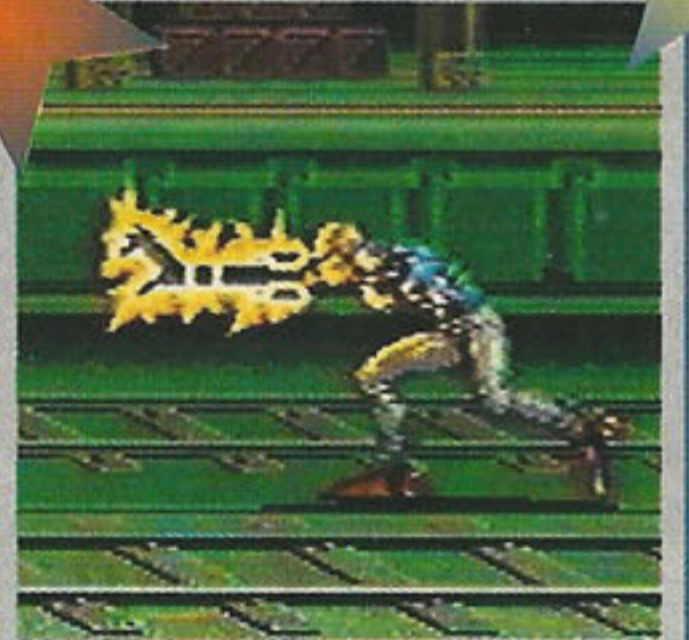
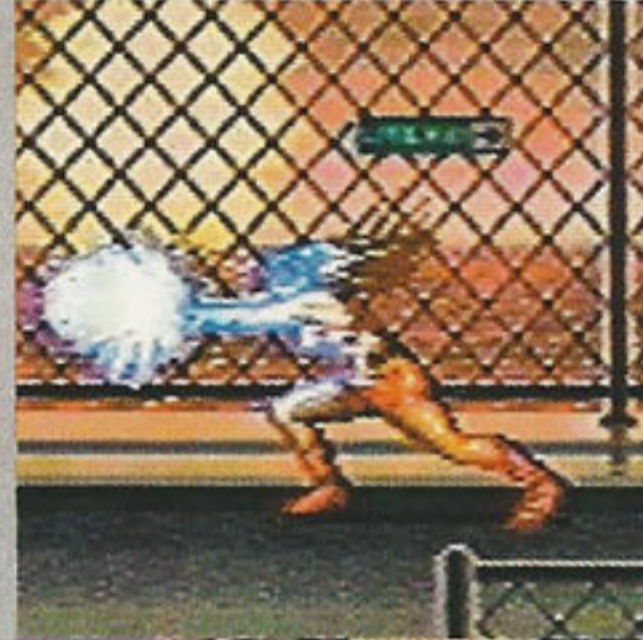
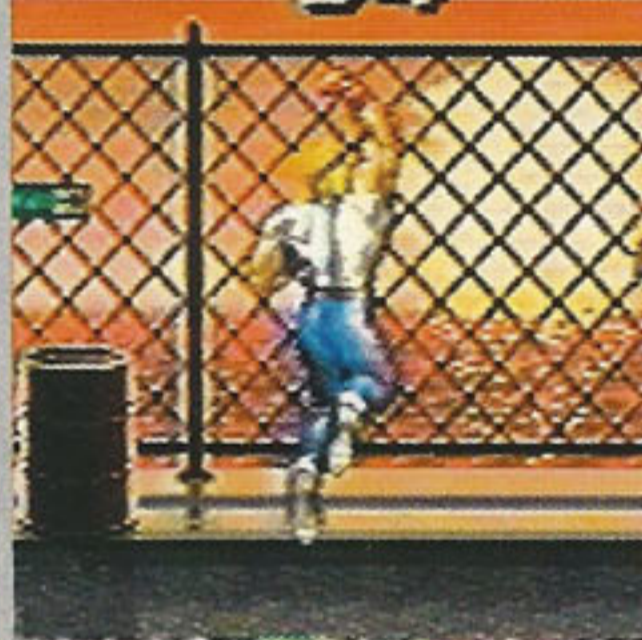
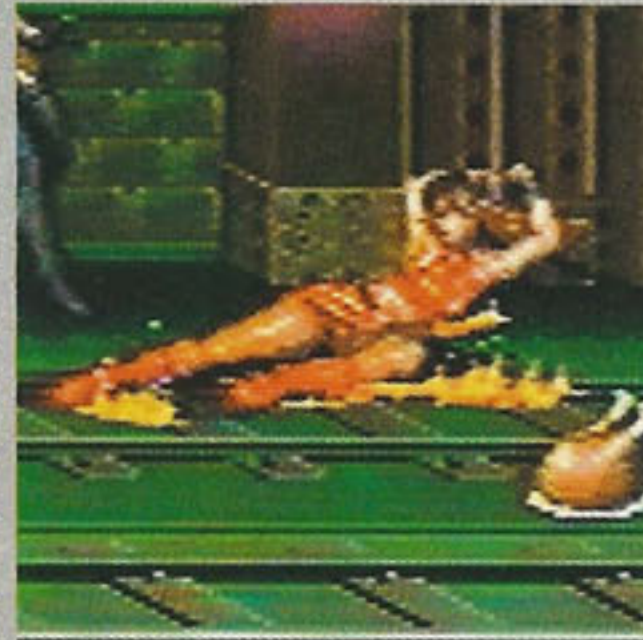
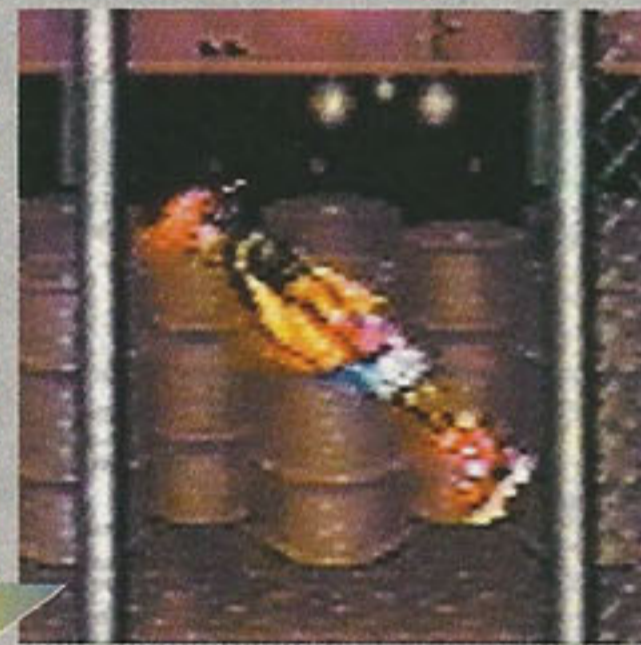
PRINCIPAIS ITENS

Pontos

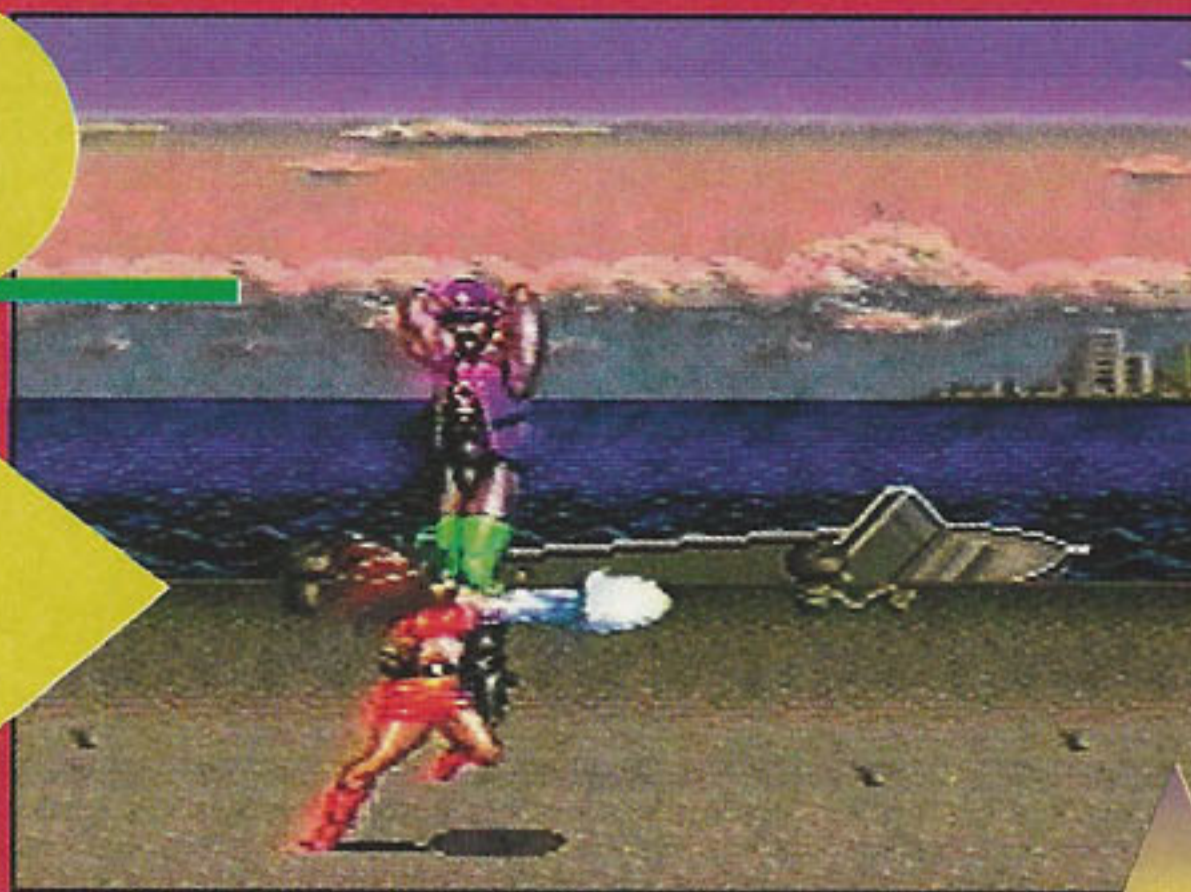
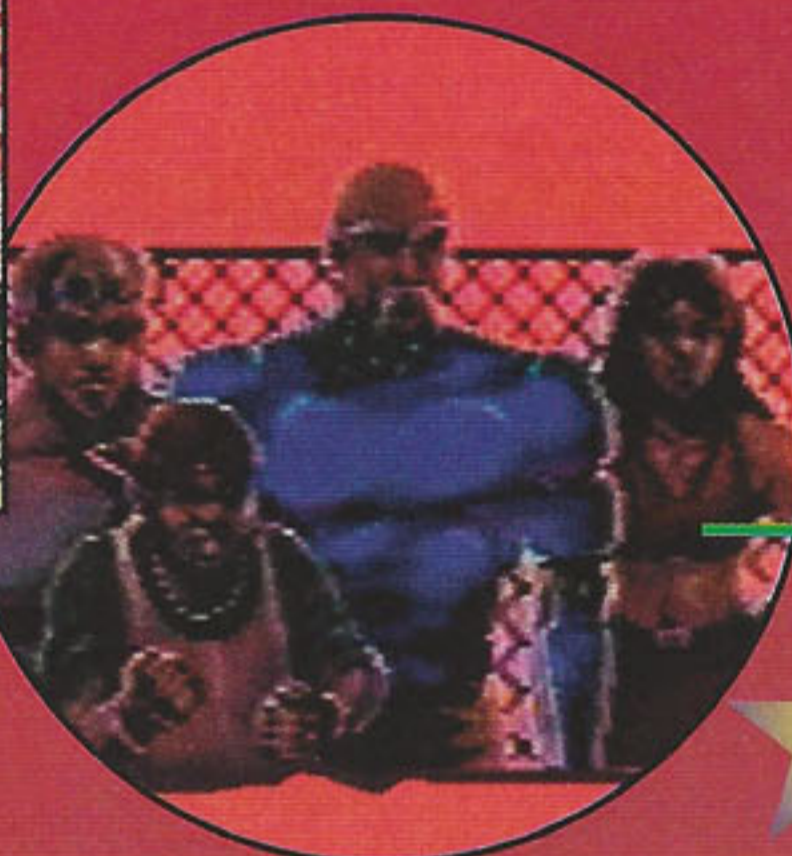
Completa Energia

Meia Barra de Energia

MAGIAS DE MONTÃO

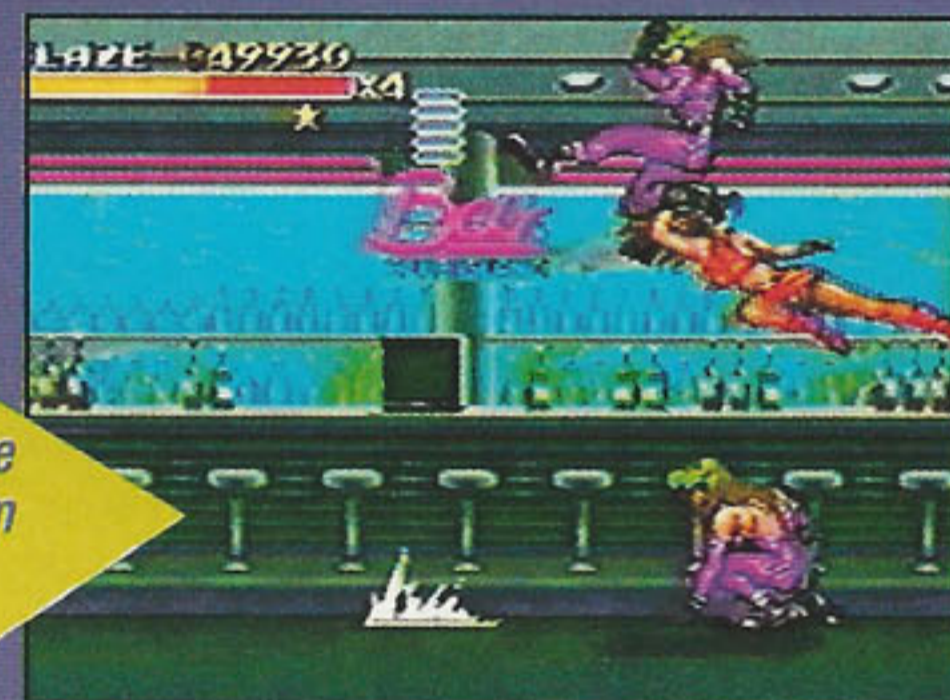
As magias são a identidade do cart. Cada personagem tem cinco magias . Duas são acionadas com o botão de golpes especiais e as outras três rolam dando dois toques no Direcional junto com o botão de ataque. Você deve estar se perguntando: como faço três golpes diferentes com o mesmo comando? A-ha! Estrelinha é a resposta. A cada 40 mil pontos (no Easy) você ganha uma pequena estrela. Ela aumenta o poder da sua magia. Você pode ficar com, no máximo, três estrelas. Mas fique esperto: se perder uma vida, perde também uma estrelinha. E NÃO dá pra recuperar depois! Dê uma olhada no quadro de magias.

CONTINUA

Round 1

Ash é o subchefe. Pegue-o meio de lado, desvie de seus ataques e solte magia. Não tem erro. Ele é desengonçado pacas...

Chefe. O cara é o capanga do último chefe de Streets of Rage 2. Sole magia, bata e corra. Quando ele te agarrar, chute e aperte Direcional + soco para jogar o babaca longe

Legal esta animação de final de fase

Round 2

Discoteca psicodélica. A galera dançando lá atrás e você lutando no meio das luzes ultramalucas

Chefe duplo. São duas garotas que soltam magias estranhas. Desvie e ataque-as nos intervalos de seus pulos. O quê? Um aquário com um tubarão no fundo do bar? Ah, bom!

Round 3

Dê uma de esperto e jogue a galera neste buraco

Chefe. Axel robô. Fique esperto com seus uppercuts. Magia e voadora nele!

Saia a milhão, destrua a primeira parede e corra do trator. Quando ele chegar perto, desfira um soco nele. Vá destruindo as paredes e acertando o trator até o final

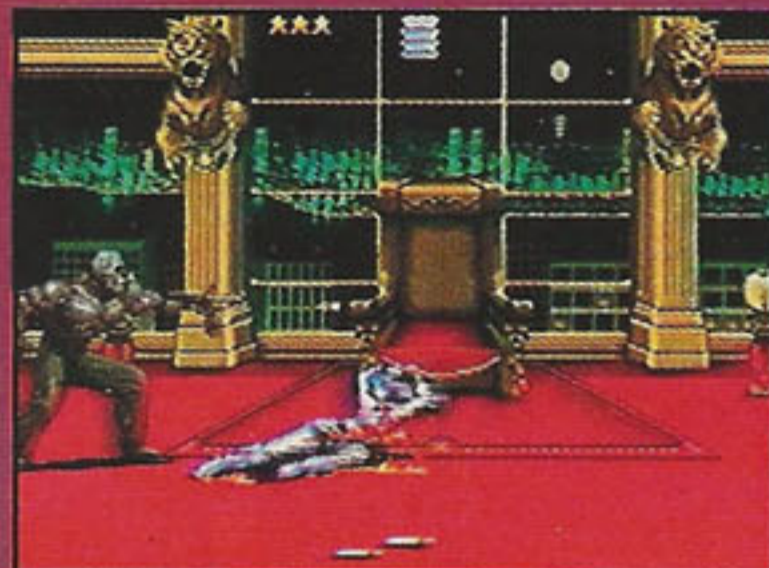
Round 4

Chefe. Ele lança shurikuins: fuja! Quando ele se multiplicar, proteja-se no canto. Na sua terceira aparição, ele ataca numas de homem-fogo

Nesta tela, quando o trem vier, esconda-se nos vãos laterais, com os muros pixados e grafitados

Round 5

Passagem secreta. Estoure o chão de madeira no final da primeira tela. Em seguida, pegue uma vida, três barras de ouro (5 mil pontos cada) e uma maçã

Conhece este elevador? É o mesmo da última fase de Streets of Rage 2. Ele leva ao chefe e seus capangas

O chefão manda primeiro seus capangas. Depois ele tira a máscara e ataca

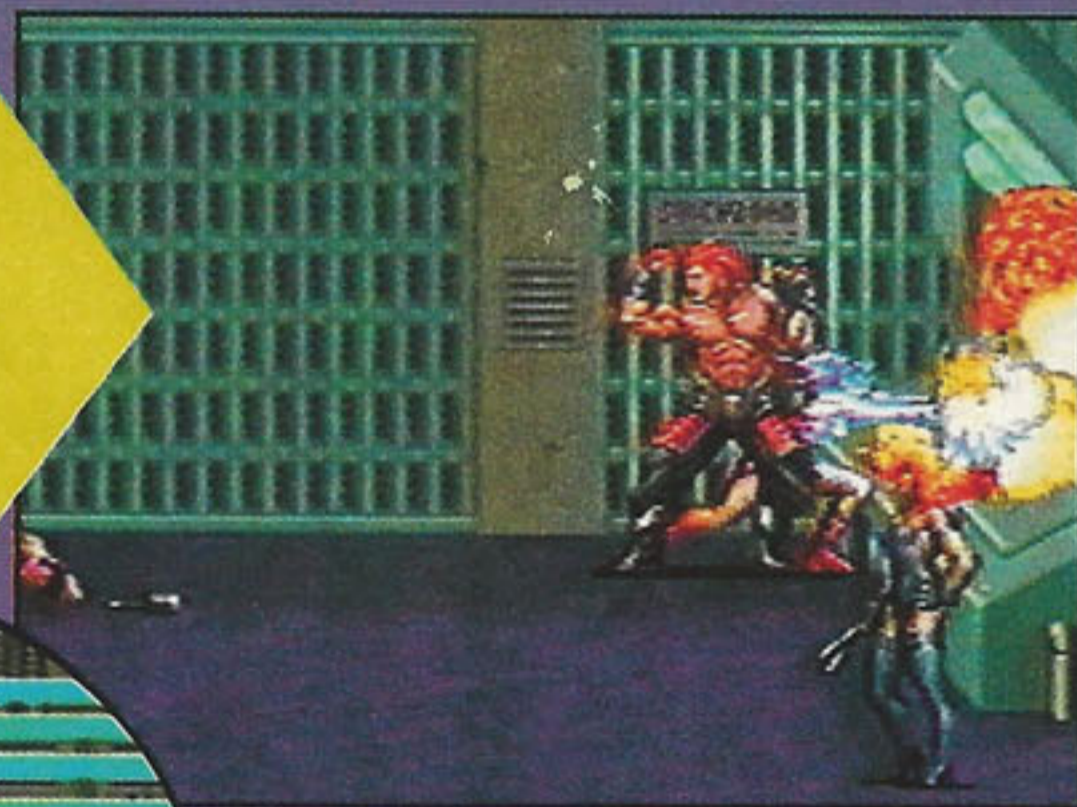
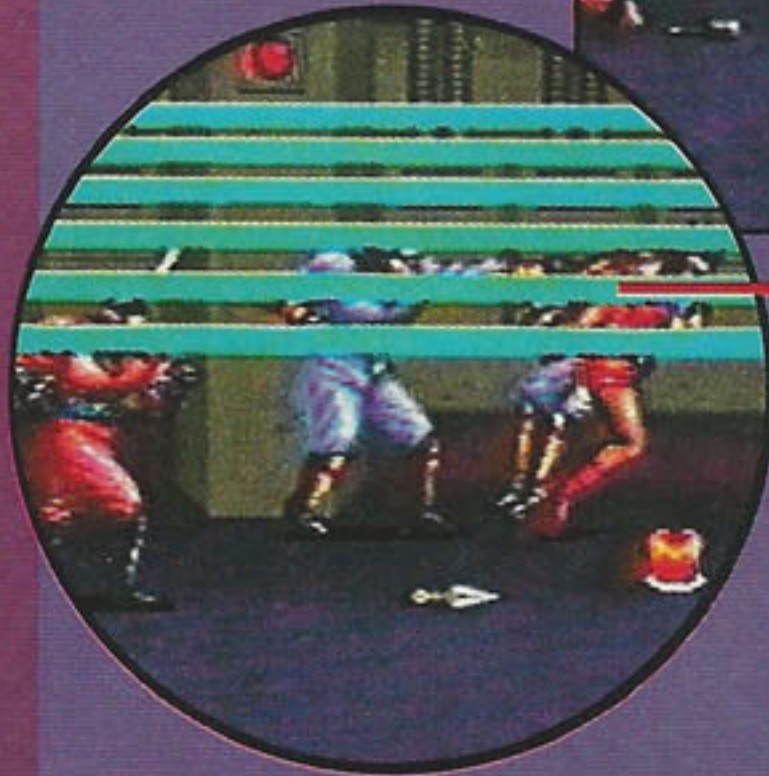
Ele atira, lança mísseis teleguiados e o diabo. Corra de seus ataques, solte magia e dê voadoras

Final de fase. Olha o robô aí, gente!

Round 6

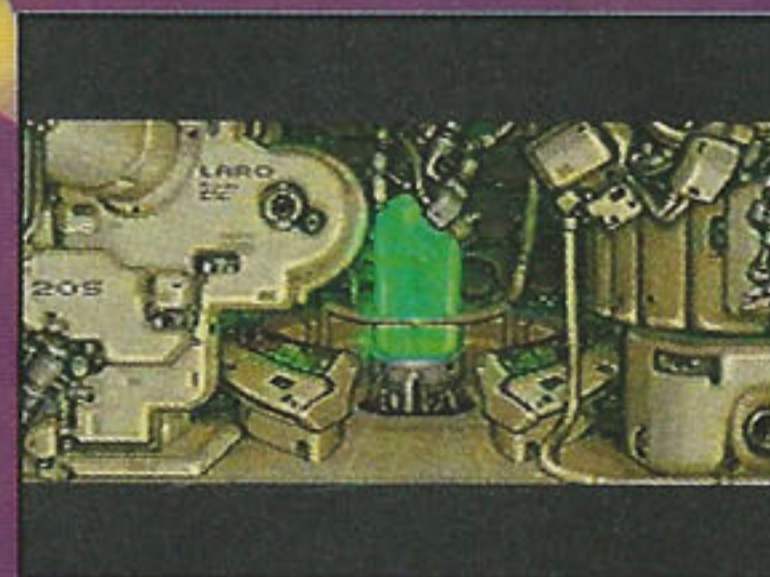
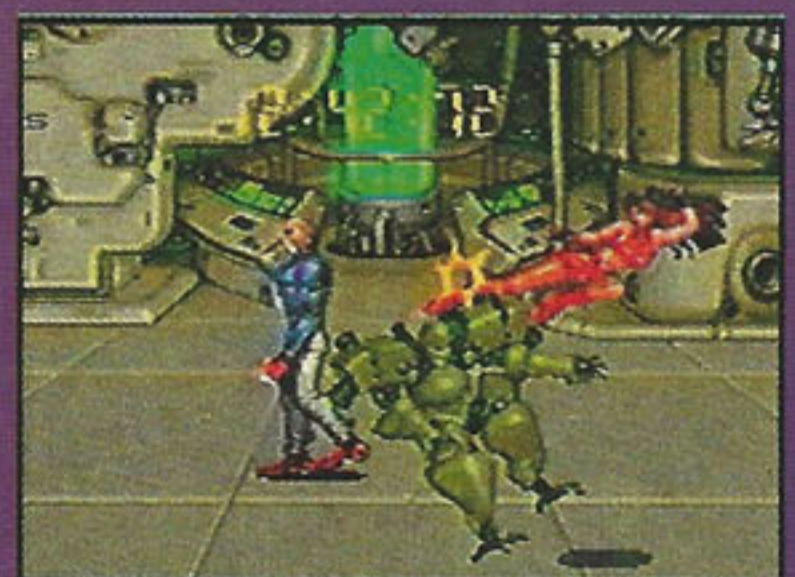
Você tem um tempo limitado para completar a fase. Desça um andar e vá para a direita

Entre na porta do meio, vá batendo e detone o primeiro computador

Volte para o elevador e desça mais um andar. Entre na porta do meio e destrua o segundo computador

As outras portas escondem itens embaixo dos caixotes de madeira. Só entre se tiver tempo de sobra

Chefe duplo. São os caras dos jatinhos. Nem pense em ser agarrado. Fique de longe, atacando com magia e voadoras

Round 7

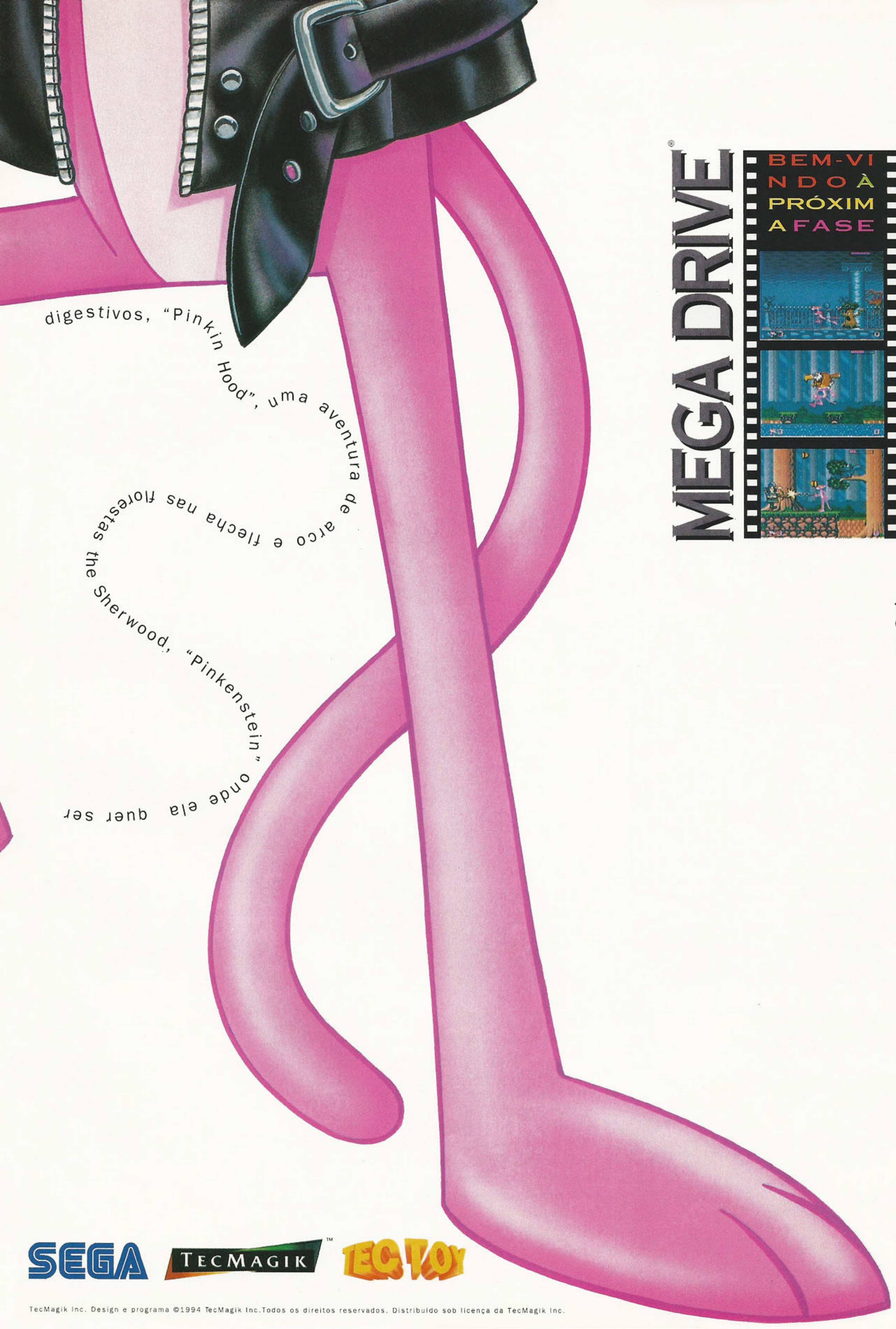
Cuidado com este círculo cinza no chão. Se pisar nele, você vai ficar dependurado como Zan

Chefe. Ele controla uma pinça maluca. E o chão se move, tentando arrastá-lo até a "corda" de laser. Espere a tal pinça baixar e soque-a o mais rápido que puder

UAU! Que arraso de animação!

Você tem 2 minutos para destruir Mr. X, senão ele explode toda a tela

O FINAL

OK, você venceu. Ou melhor, vocês. Parabéns, Axel, Blaze, Sammy e Zan

Que tal encontrar com Blaze pegando um bronze no litoral? Este é apenas um dos detalhes do final...

A pantera vai dar uma voltinha em Hollywood. E acaba entrando em incríveis sets de filmagem como "Querida encolhi a pantera", onde o cenário é uma geladeira gigante cheia de alhos assassinos, azeitonas voadoras e outros inimigos nada mais esperta que o terrível Dr.Frankstein e várias outras sátiras. Cada uma é uma fase diferente com desafios que não acabam mais. Tudo com 8 Mega de memória, o charme da trilha sonora original da pantera e claro, o arquiinimigo mais atrapalhado do cinema: o inspetor Clouseau! Ajude nossa estrela a se dar bem em "Pink Goes to Hollywood™". Ou a coisa vai ficar preta!
A PANTERA COR-DE-ROSA™ PRECISA DE AJUDA. E VOCÊ NÃO PODE AMARELAR.
Este jogo foi produzido sob licença de Mirisch-Geoffrey-D-F ©1994 Mirisch-Geoffrey-D-F.Lic. por MGM L&M. Todos os direitos reservados. ©1994 Lance Investments Limited. TecMagik é marca registrada da

digestivos, “Pinkin Hood”, uma aventura de arco e flecha nas florestas the Sherwood, “Pinkenstein” onde ela quer ser

Quem gosta daquele tipo de jogo bem maneiro e cheio de humor, vai entrar no clima da versão para Mega Drive do antigo e não menos curtido Joe & Mac. Originalmente, o game saiu nos flippers e a moçada não cansou de dar clavadas e puxar garotas pelos cabelos. A Takara fez uma versão idêntica a de SNES, com os mesmos chefes, mas com movimentação dos personagens mais lenta. As duas versões são boas. Volte no tempo e sinta as emoções da vida pré-histórica com Joe & Mac.

Inimigos de outras tribos estão escondidos nas moitinhas. Use a sua arma sem dó

Desta vez, a garota está sendo guardada por um terrível dino aquático de pedra. Suba a fase para encontrá-lo. Atire na cabeça deste chefe da 5ª fase

Que bocão! Fique bem nesta posição perto do murão de pedra. Use a roda, que é a arma mais forte contra este chefe da 1ª fase

Chefe nº 4: Atire o bumerangue para livrar-se dos tubarões e salvar a lady

Ilustração Eletrônica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

Esta planta carnívora é o chefe da 2ª fase. Fique abaixado próximo a ela e use o bumerangue grande. A linda garota está esperando seu herói

Depois de ter subido, você vai achar a garota presa. Os pterodáctilos são os chefes desta 3ª fase. O lance é sempre atirar e fugir do ataque

Escolhendo o caminho A, rola um cenário de fogo. Um dino-ouriço é o chefão número 6. Se você tiver o fogo, vai ficar mais fácil salvar a garota

COMANDOS

B	Atirar
B segurado	Girar o braço e atirar arma
A	Pular alto
C	Pular baixo

ARMAS

- FOGO
- MACHADO
- BUMERANGUE
- RODA

UNGA BUNGA!

Joe e Mac são dois homens-das-cavernas muito....assanhados. Algumas garotas foram seqüestradas e é claro, os heróis estão querendo receber a recompensa por trazê-las de volta: um doce beijo. As fases rolam sempre no mesmo esquema. Vá dando rolês e encarando os inimigos. Não dispense as comidas, que dão energia. Suas armas estão dentro de ovos de pterodáctilos e você sempre usa a que pegou por último. Jogando a dois, é claro, fica mais fácil. Vamos dar uma geral nas seis primeiras fases e resgatar as meninas. Tente você salvar as outras donzelas nas fases seguintes.

JOE & MAC TEM QUATRO CONTINUES

EASY, NORMAL E HARD SÃO OS NÍVEIS DE DIFICULDADE

MEGA

ALIENS NA PRAIA

A trama começa quando nosso simpático herói está dando um rolê pela praia e encontra várias garotas jogando vôlei. Ele resolve dar um tempo para apreciar. De repente, aparece um disco voador que seqüestra as meninas e aprisiona cada uma em um período histórico diferente. Normy's tem de buscá-las, uma a uma. Damos os principais lances das três primeiras fases, o resto é com você.

Geralmente os personagens de videogame são fortes e muito espertos. Mas ultimamente tem surgido carts com caras normais, sem superpoderes e às vezes, bem desajeitados. Este é o caso de Normy's Beach Babe-O-Rama. Esta empreitada da Electronic Arts nos games de aventura não decepciona, mas também não entusiasma.

GAME DIVERTIDO

Normy's tem gráficos bem-feitos e o som não compromete. Mas o desafio é meio baba e a jogabilidade não ajuda muito. Apesar destas mancadas, é um game é divertido. Os cenários são variados e o jogo esbanja bom humor. Normy's é um daqueles caras atrapalhados que conquistam pela sua simplicidade. Suas armas são muito loucas, especialmente os martelos, que dão galinhadas, socos, tortas e outras coisas. É hilário!

FASE 1 PRÉ-HISTÓRIA

Você vai trombar com pterodáctilos, tiranossauros-rex e outros bichinhos simpáticos.

Às vezes esses pterodáctilos dão umas caronas legais, em outras eles põem você numa fria. Fique esperto!

Pule sobre os hipopótamos, mas seja rápido, senão eles afundam e você vai junto

Esta mãozinha marca a tela. Se você morrer, volta para a última que passou

FASE 2 INGLATERRA SÉC. 15

Você está em 1447, na Inglaterra medieval, com castelos, cavaleiros e tudo mais.

Este é o famoso martelo que dá galinhadas. Um barato! Quando alguém se meter a besta, galinhada nele!

Pule atrás dessa cachoeira e pegue um coraçãoz que dá energia e pontos

Esta é a chefe, quando você bate, ela se transforma num dragão e depois volta ao normal. O lance é bater e sair fora

VOCÊ COMEÇA O GAME COM TRÊS VIDAS E TEM TRÊS CONTINUES EM CADA UMA

COMANDOS

O joystick é configurável. Tente a nossa configuração

A - Corrida
B - Pulo
C - Usar arma

FASE 3 SELVA ANO 1932

Você atravessa uma floresta, com direito a macacos, canibais e muito mais.

Quando começar, volte e pegue este singelo martelo com a mãozinha. Detone todos os selvagens que aparecem

Use estes porcos como trampolim e pule bem alto para a direita. Você vai descolar uma vida, que é a flechinha com o 1

Depois de tantas armas bizarras, o negócio agora é dar flechadas. Fure os canibais senão você vira jantar

SKITCHIN'

SKATIN' HITCHIN'

SKITCHIN'/Electronic Arts

Ação — 1 a 8 jogadores

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Que tal disputar uma corrida de patins na rua , dando porrada nos adversários e pegando carona na traseira dos carros? Radical, né? É o que rola em Skitchin', um game inspirado num esporte de rua fictício, com corridas superperigosas. Tanto que a softhouse Electronic Arts pôs um alerta para você não tentar imitar as manobras do cart.

COMANDOS

- A – Agarrar/soltar carros
- B – Patinar
- C – Pancada
- **Pausa** – Escolha de arma
- ↑ – Pula
- ↓ – Agacha

JOGO SONOLENTO

Todo esse perigo dá a impressão de que o game é emocionante. Mas, na realidade, é muito chato. Os desafios são quase sempre os mesmos e só o som está legal. Você tem quatro opções de jogo, mais o Tournament, onde até oito pessoas podem jogar.

DA ESQUERDA À DIREITA, DE CIMA PRA BAIXO: SUA BARRA DE ENERGIA E A DO OPONENTE DURANTE UMA BRIGA; SUA POSIÇÃO; TEMPO; AS 3 ARMAS; RETROVISOR; SUA ENERGIA (+) E DESGASTE DOS PATINS

A pancadaria rola solta, atrás dos carros, quando mais de um patinador pega carona

Pegue canos de ferro, correntes, paus e outros objetos para usar como armas contra os oponentes

Dê saltos elaborados nas rampas e ganhe pontos extras. Ganhando a corrida, você vai para uma fase bônus

No Shop, aproveite para comprar equipamentos melhores para a próxima corrida

THIRD WORLD WAR

Jogaço cabeça para Sega CD. Como o nome sugere, Third World War é o simulador de uma eventual Terceira Guerra Mundial. O game foi lançado primeiro para PC Engine e segue a linha de Civilization, simulador nota 10 para computador. Mas vai além: você orienta os rumos de um país e comanda suas estratégias econômicas, políticas e militares. OK, guerra é guerra e se resolve no campo de batalha. Mas uma boa estratégia militar é mais de meio caminho andado. Você deve investir grana nas áreas certas, guerrear contra inimigos escolhidos a dedo e ficar atento aos mínimos detalhes.

NÃO PENSE SÓ NA GUERRA! INVISTA NO DESENVOLVIMENTO DE SEU PAÍS!

ALMANAQUE ABRIL

A quantidade de dados sobre as nações impressiona. População, PIB, popularidade do governo, política externa etc. Parece o Almanaque Abril! Estes dados são importantes na hora de escolher o seu país. As nações mais legais conseguem equilibrar dados sócio-econômicos com poderio militar. Mas estas manhas você vai pegando aos poucos. O lance é entrar de cabeça em Third World War, um game que não encontra concorrente direto nem no PC. É mole ou quer mais?

O poderio militar de uma nação é medido pela dimensão de suas forças armadas (exército, marinha, aeronáutica e nuclear)

Um país pode ter de uma a cinco bases. O Brasil, por exemplo, possui duas: Brasília e Rio de Janeiro

A terceira Guerra Mundial está aí. E você não vai poder fugir . . . Prepare-se

A opção Recruit Troops é o início de sua estratégia de combate. Você planeja seus investimentos nas diversas áreas

Ilustrações Eletrônicas: Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

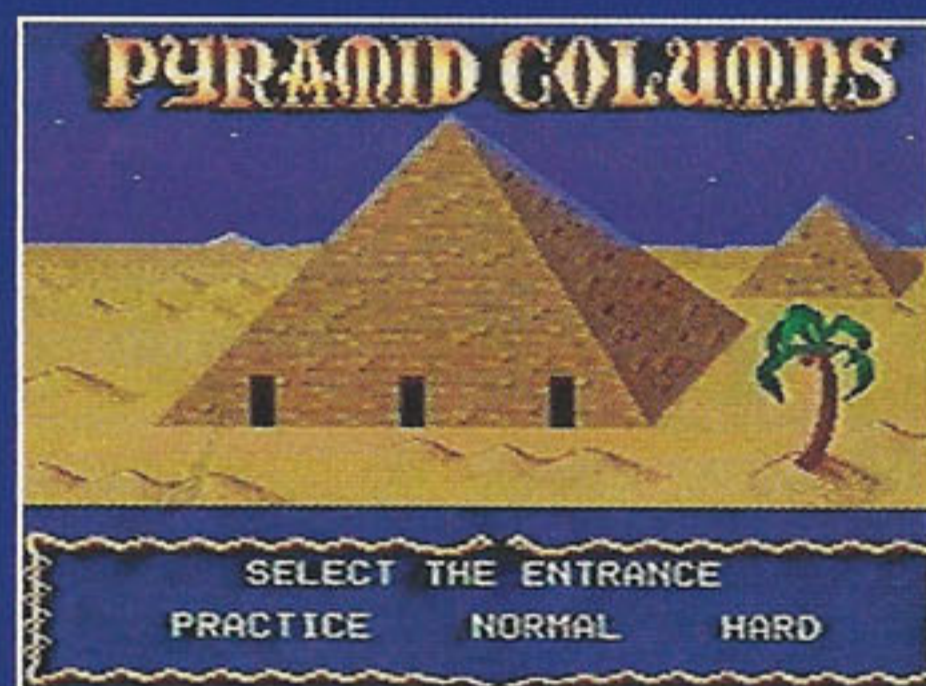
COLUMNS 3

O clássico game de raciocínio da Sega chega à sua terceira versão. Como em time que está ganhando não se mexe, o esquemão do cart é o mesmo de sempre. As novidades ficam por conta de novas peças no Modo Versus e de magias bem sacanas que podem ser usadas no decorrer de uma partida. Columns 3 é o melhor game da série. O desafio é progressivo e o fator vício continua dos mais altos. Só o som ainda é meio fraco. Se você se amarra em jogos-cabeça cheios de estratégia, Columns 3 é obrigatório. E ponto final.

COLUMNS 3 / Sega
Estratégia — 1 ou 2 jogadores — 4 Mega
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Ilustração Eletrônica: Tadeu C. Pereira / AÇÃO GAMES

Pirâmide estranha

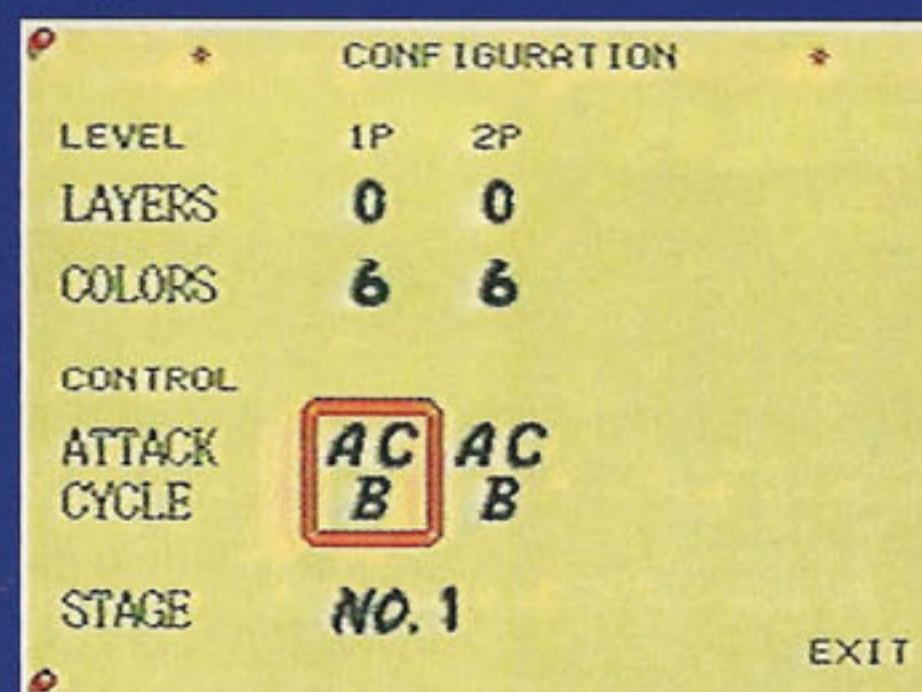
Diz a lenda que há um tesouro escondido dentro da pirâmide. Muita gente já tentou achar o rico baú, mas ninguém obteve sucesso. Se você acha que é o bonzão, encare um grande desafio. Jogue uma partida contra o computador. Cada adversário derrotado rende um item especial (magia). E você tem apenas um Continue! Se perder, um abraço. O lance é começar tudo de novo. Não entre em pânico: os dois primeiros rounds rendem um Continue extra cada.

O tesouro está escondido dentro desta pirâmide. Quem conseguirá chegar ao topo?

AJUDA SINGELA

A apresentação do jogo é sui generis. Nela você aprende o funcionamento de algumas magias. Saque só:

Dá pra deixar a tela do adversário inteirinha sem cor, em preto e branco

MODO 2 PLAYERS

Nada melhor que escalar aquele amigo esperto para disputar uma partida de Columns a dois. Vocês podem jogar uma melhor de 3, 5 ou 7 rodadas. Ganha quem obtiver 50% + 1 de vitórias (2 na melhor de 3, 3 na melhor de 5 e assim por diante). Para se dar bem, use suas magias na hora certa.

Estas são as opções que rolam no Modo 2 Players. Dá pra escolher o número de rodadas e outras coisas

Cada peça maluca! Quem não está acostumado pode até se confundir...

INIMIGOS HORRENDOS

Seus adversários são engraçados. Dê um look nestes três!

MAGIAS ESPERTAS

As magias fazem a diferença em Columns 3. Você começa com três delas: Heavy Weight, Magic Bell e Magic Gem. Use-as só quando for necessário. Afinal, elas são limitadas, contadas mesmo. Tente guardar as bichinhas para as últimas fases, bem mais difíceis. Veja o poder das duas principais:

Aperte Start para acessar suas magias. Para acioná-las, basta apertar A ou C

MAGIC BELL

Ideal para momentos de desespero crônico. Limpa a sua tela inteirinha

MAGIC GEM

A pedra mágica produz dois efeitos distintos: destrói suas colunas no fundo da tela ou elimina todas as pedrinhas da mesma cor

E aí, galera? Os dedos já estão inchados de tanto detonar este cart animal? Virtua Racing é o máximo! Para o game ficar mais legal ainda, a gente descolou umas dicas radicais pra vocês. Elas estão divididas em dois blocos: estratégia de largada e pontos críticos em cada um dos três circuitos. Fique ligado e detone!

Ilustração Eletrônica: Tadao C. Poneração GAMES

MANHAS DA LARGADA

Pode perguntar até para o bonzinho do Ayrton Senna. Uma boa largada é meio caminho andado para vencer uma prova. Confira as fotos abaixo para sacar o que fazer nos níveis Medium e Expert. No Beginner é baba: você larga dos boxes e é só pisar fundo para sair em 8º. Só um toque: a velocidade dos carros muda se você joga no Easy, Normal ou Hard. Ou seja, as próprias largadas mudam. As imagens abaixo são do nível Normal.

BAY BRIDGE (Medium)

A reta de largada não é das maiores. Vá em linha reta, no pau. Tire o pé na primeira curva para não entrar na traseira de um adversário infeliz. Entre no túnel e vá em frente, por dentro (sua esquerda)

ACROPOLIS (Expert)

Vá direto por fora (direita) e, um pouco antes da quarta curva, corte por dentro (esquerda). Na seqüência, esquerda, direita, esquerda e direita. Dá pra entrar em terceirão no Check Point

ESTRATÉGIA DE CORRIDA

Virtua Racing é bacana por várias razões. Uma delas é que dá pra andar no limite quase o tempo todo. Mas não pense que tudo é festa! Identificamos os pontos mais complicados de cada pista. Seguinte: as marchas indicadas são para quem corre com câmbio manual. No automático, ao invés de reduzir a marcha, o lance é diminuir a velocidade, OK?

BIG FOREST

Nada de outro planeta. Na segunda curva (à esquerda), depois do primeiro Check Point, reduza, coloque sexta e engate sétima logo em seguida. Na curva seguinte, o esquema é o mesmo.

Dê uma de ligeirinho no câmbio e passe de 6ª para 7ª rapidinho, OK?

BAY BRIDGE

Apesar de ser qualificada como intermediária, esta é a pista mais difícil das três. Fique esperto na entrada do túnel! É muito fácil entrar de cara no muro.

Depois do primeiro Check Point, quando pintarem as setinhas, reduza para 6ª e saia em 7ª. Na curva seguinte reduza para 5ª e, na seqüência, 6ª e 7ª

Esta curva é fechadaça! Vá de 5ª, 6ª, 7ª, 6ª. Na metade dela, 5ª, 6ª e 7ª

ACROPOLIS

Dá pra ir no pau a maior parte do tempo. Só rolam alguns pequenos detalhes. Veja o ponto mais difícil:

Engate 5ª antes de entrar na curva mais fechada do circuito. No meio dela, vá de 6ª e pise fundo para sair já em 7ª

Este game é um velho conhecido da galera que joga no computador Amiga. A versão para o Mega Drive é idêntica a do Super NES e é igualmente decepcionante. Os gráficos são bem coloridos mas o visual fica muito congestionado. O som cumpre o seu papel, o problema é que as 28 fases seguem sempre o esquema de divisão em quatro partes, com um chefe no final. Apesar destas falhas o game tem bastante ação e velocidade.

Ilustração Eletrônica Tadeu C Pereira AÇÃO GAMES

LIBERTANDO MUNDOS FANTÁSTICOS

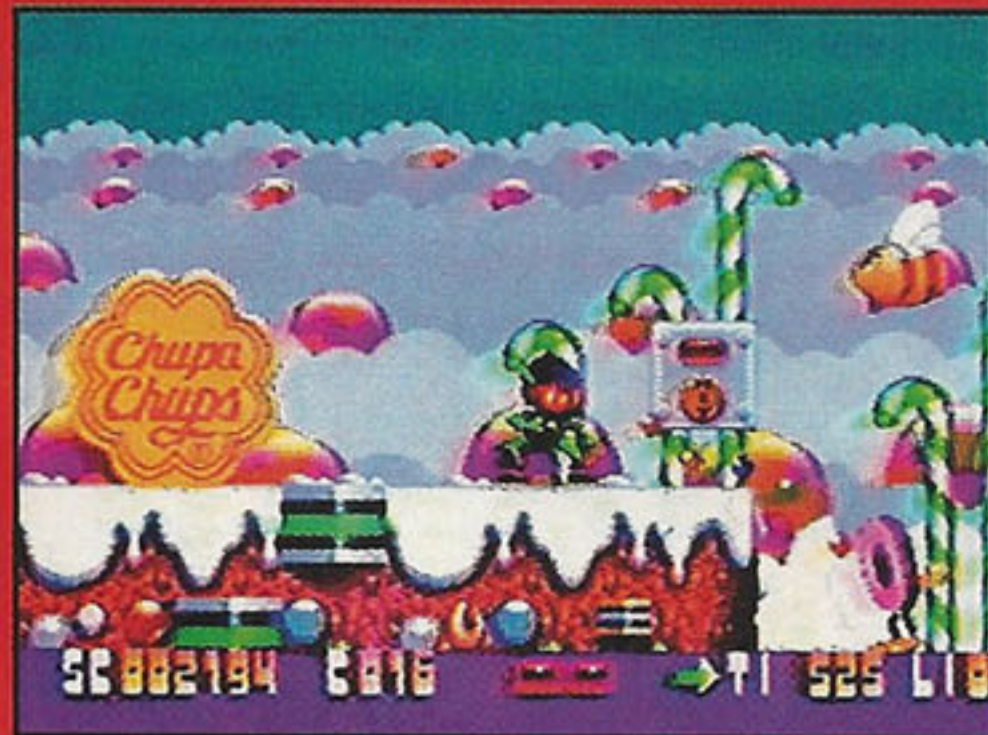
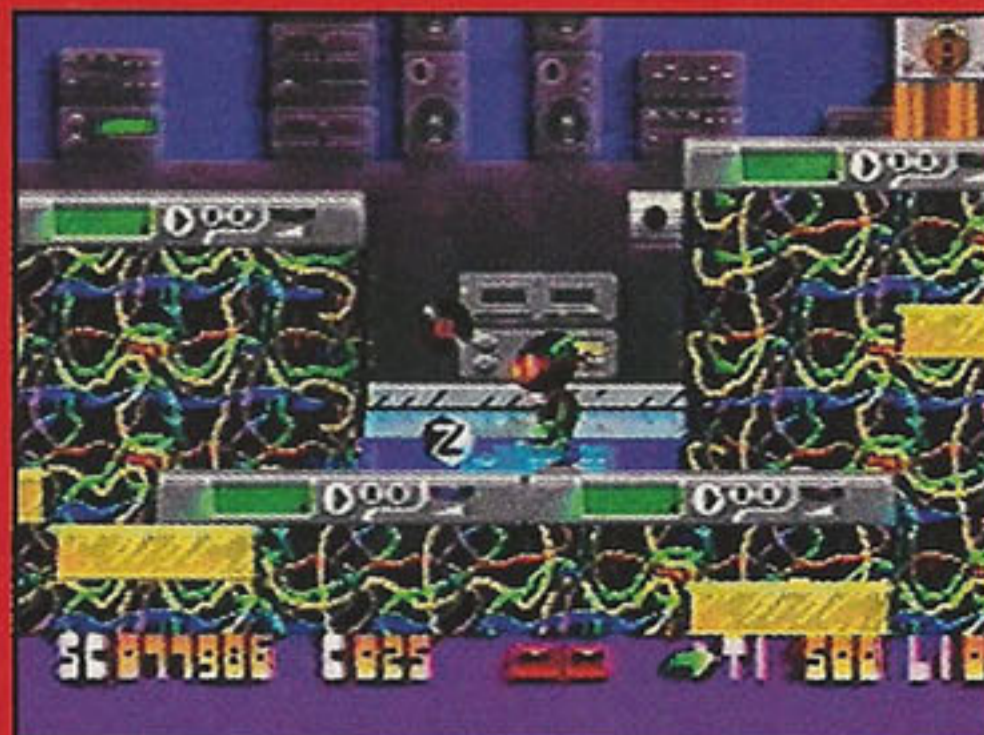
Zool é um ninja espacial que se encontra preso num planeta estranho. Ele se comunica com seus comandantes através de um computador portátil. Nosso herói fica sabendo que um vilão chamado Krool e seu assistente, Mental Block, estão dominando esse planeta e outros cinco. Antes de voltar para casa, Zool tem que libertar os seis mundos, onde ele vai enfrentar abelhas, CDs e bananas, entre outras doideiras. Você tem de pegar vários itens que dão invencibilidade temporária, tempo extra e até um clone de Zool. Legal!

COMANDOS

- **A** - Tiro
- **B** - Pulo
- **Pulo e, quando no alto, B + C** - Girada no ar
- **→↓** - Rasteira

VOCÊ TEM TRÊS NÍVEIS DE DIFICULDADE E CINCO CONTINUES. BOA SORTE!

Seja rápido nestas plataformas pois elas derretem se você demorar muito em cima delas

O chefe da primeira fase é esta abelha gigante. Para detoná-la, fique `à esquerda atirando. Agacha-se enquanto ela solta mísseis, depois pule nela e debulhe

Este é o marcador de tela. Dê uns tiros na plaquinha até ela começar a piscar. Se morrer, você recomeça daí

Este Z é o item que traz o sósia do Zool. Aproveite, pois enquanto você está com os dois é bem legal

CD CLIFFHANGER

99 vidas e corrida de snowboard – Que tal disputar uma corrida de snowboard e conseguir 99 vidas neste game animal? Para ir à corrida – que rola numa montanha com cenários chocantes e múltiplas snowboards – é só apertar, no joystick 2: C, B, A, ↑, ↓, ←, → e Start. Para conseguir 99 vidas, volte à tela de abertura e aperte, no joystick 2: ↑, ←, C, B e A e entre detonando no jogo.

MIG 29

Superpassword – Esta senha dará acesso a todas as missões, incluindo Iron Hand e White Pegassus: WEXBJOISGIITES.

ALADDIN

Pular a fase do tapete – Quando você chegar à fase do tapete, se tiver pelo menos duas vidas alinhe o peito de Aladdin às duas fatias de maça. Não toque nenhum botão. Então, deixe Aladdin bater nas pedras duas vezes e, na terceira vez que ele bater, em vez de perder uma vida aparecem as palavras "Nice Try" na tela. Você passa direto para a fase da lâmpada.

ROAD RASH 2

Moto incrementada – Se você quiser uma moto transada, use este código para conseguir a Wild Thing 2000 e detonar nas corridas: 00DA 1V0N

CD ECCO THE DOLPHIN

Debug Mode – Comece um jogo normal e pause-o quando Ecco estiver virado para você. Aí, aperte →, B, C, B, C, ↓, C e ↑. Um menu com o título "The Dolphin" aparecerá. Use-o para fazer as mudanças no jogo.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: TOURNAMENT FIGHTERS/ Konami			
Luta	4 Mega	1 a 4 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

A moçada da pizza voltou! E desta vez a pancadaria corre mais solta do que nunca. Tournament Fighters é a versão para Nintendo dos ótimos carts para Super NES e Mega. Trocando em miúdos: um Street Fighter com tartarugas. Apesar de muitos golpes serem chupadaços de Ryu e companhia, o resultado é dos melhores. No Story Mode, você escolhe uma das quatro Turtles e vai pro pau, até chegar a Shredder, o Destruidor. Já no Versus Mode, é só optar por um dos sete lutadores e ficar se divertindo, sozinho ou com um amigo. Pode comemorar. Há muito tempo não pintava um game tão legal pra Nintendo.

LUTANDO EM MANHATTAN

Shredder, mais conhecido como Destruidor, lança um desafio a Leonardo, Raphael, Michaelangelo e Donatello. O cara quer encontrar as Tartarugas nas ruas de Manhattan para ver quem é bom de briga. Shredder está tão confiante que diz: "Vocês não têm a menor chance". Não dê moleza pro espertinho. Encare o desafio e parta pra cima. Use e abuse dos combos, treine bastante e parta pro abraço.

Tournament Fighters não tem gráficos maravilhosos, som bonitinho e outras frescuras. E nem precisa! Os golpes são jóia e a resposta está em cima. Ou seja: perfeito para um cart de luta. Ah, só um toque: a gente deu um pequeno preview deste game na edição 49. Demorou mas as Tartarugas vieram brigar também nas locadoras brasileiras. E, como de costume, você fica sabendo de tudo primeiro. Divirta-se!!!

MAGIA QUE VEM DO CÉU

Fique esperto. Toda vez que este balão aparecer, abaixe e aperte B para pegar a bola colorida que ele lança. É a sua fonte de magias

Para lançar uma magia, aperte ↓ ↘ → + B. O comando é sempre o mesmo, mas o resultado visual muda de personagem para personagem

3 em 1

Tournament Fighters tem três modos de jogo: Versus, Story e Tournament. Versus é luta de rua desencanada, sem ordem de confrontos. O Story já tem uma ordem, com direito ao chefão final e tudo o mais. O Tournament é o que o nome diz: um campeonato.

VERSUS - *Nesta tela você escolhe seu lutador e um dos quatro cenários. Vale tudo. Só não dá pra jogar Hot Head contra Hot Head...*

STORY - *Aqui o lance é com as Turtles mesmo. Leo, Raph, Mike ou Don? Tanto faz. O importante é chegar ao final*

GOLPES E + GOLPES

VOADORA E COTOVELADA VALEM PARA AS QUATRO TARTARUGAS

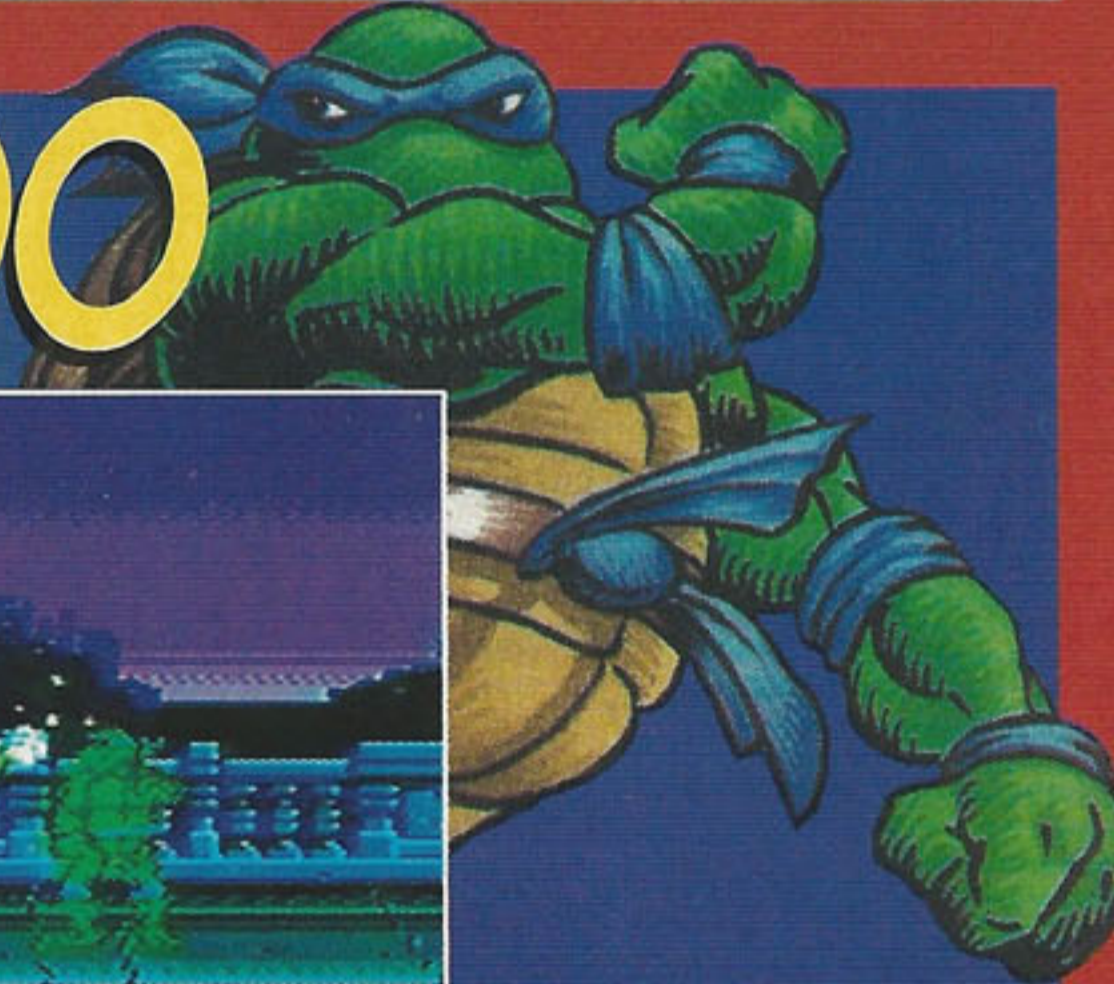
RAPHAEL

TURTLE DRILL - ← 2s → + B

MORDIDA - Segure → e aperte B várias vezes

GENTE FINA ESTE RAPH. QUANDO DÁ NA TELHA, O CARA PULA NO PESCOÇO DO ADVERSÁRIO E LASCA UMAS MORDIDONAS. SEU GOLPE MAIS SACANA É O TURTLE DRILL: ELE DÁ UMA DE BISON E VAI COMO UM TORNADO PRA CIMA DO INIMIGO

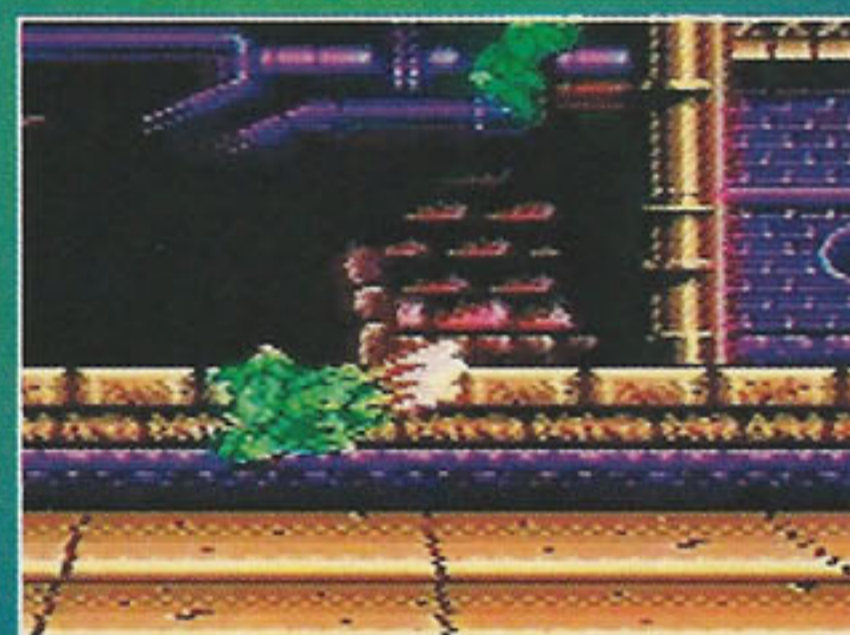
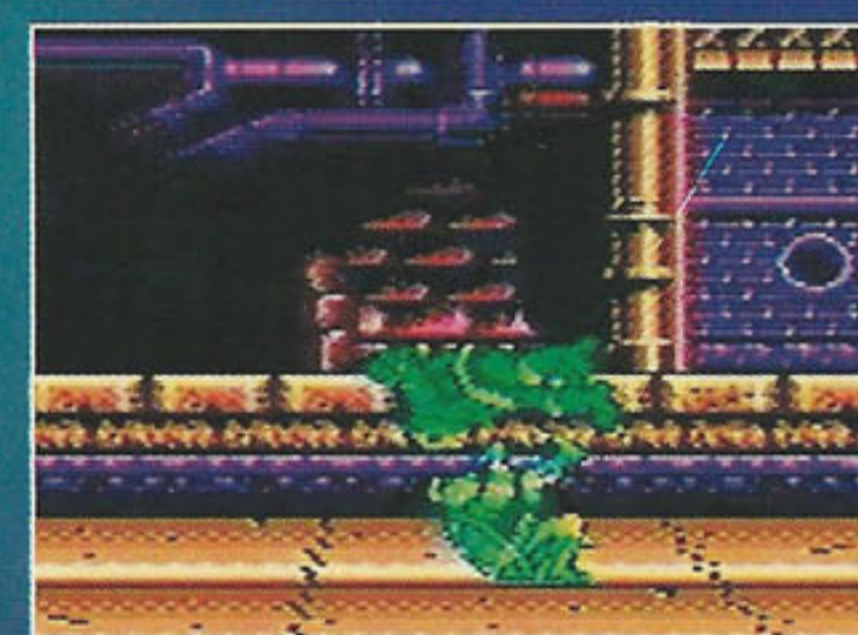
LEONARDO

LÍDER DAS TARTARUGAS, LEO NÃO TEM TANTA FORÇA QUANTO SEUS COLEGAS. EM COMPENSAÇÃO, É O MAIS TÉCNICO. DETONA SHREDDER COM UM PÉ NAS COSTAS...

VOADORA - → → + A

COTOVELADA - → → + B

SPINNING KICK - Detonante! ↓ ↙ ← + A

MICHAELANGELO

EIS UM SUJEITO QUE CURTE A VIDA ADOIDADO. SUA MAIOR DIVERSÃO É COMER PIZZA. MAS NÃO PENSE QUE O CARA É BOBO. SEU KANGAROO KICK NÃO É MUITO PODEROSO, MAS FAZ UM ESTRAGO.

KANGAROO KICK - ↙ → + A

JOGADA - De perto, → + B

Esta tabela resume o Modo. Se rolar CPU Vs CPU e você não quiser assistir à luta, aperte Start e passe para a próxima

DONATELLO

ELE NÃO É TÃO FORTE QUANTO OS OUTROS LUTADORES DO CART. SÓ QUE DON COMPENSA COM INTELIGÊNCIA. SEU HEEL DROP TALVEZ SEJA O MELHOR GOLPE DO GAME: É PRATICAMENTE INDEFENSÁVEL.

HEEL DROP - ↓ 2s ↑ + A

CONTINUA →

LUTA

CASEY

É O ÚNICO CARINHA QUE TEM UMA ARMA: UM BASTÃO DE HÓQUEI. E SABE COMO USÁ-LO! SEU ATAQUE ESPIRAL É MUITO LOUCO. DEMAIS!

CUSPIDA DE FOGO - ↓↙←↖↑ + A

PULO A LA HONDA - Pule pra cima e aperte ↓ + A ou B

ATAQUE ESPIRAL - ↓↙←↖↑ + B

BASTÃO NA CARA - ↓ 2s ↑ + B

QUEBRA-ESPINHA - Totalmente Zangief: B, de perto

HOT HEAD

UM EX-BOMBEIRO QUE TEVE SUA ALMA TOMADA POR UM DRAGÃO SAMURAI. HOT HEAD É O GRANDALHÃO DA TURMA. NÃO DÁ PRA JOGAR HOT HEAD VS HOT HEAD PORQUE O ESPÍRITO DO DRAGÃO NÃO PERMITE.
É MOLE?

COMBOS ESPERTOS

Nada melhor que uma bem sacada seqüência de golpes (combos) para detonar. Como o Story Mode só pode ser encarado com uma das Turtles, fique por dentro das melhores estratégias para se dar bem com Leo, Raph, Mike e Don.

LEONARDO

Seqüência simples e matadora: dê uma rasteira e jogue longe

RAPHAEL

Detone só no "Bison" (Turtle Drill), dando mordidas de vez em quando

MICHAELANGELO

Bico. Dê uma voadora e vá pra cima; jogue o cara longe e faça tudo de novo

DONATELLO

Mande magia (Heel Drop) e dê rasteira. Só isso: magia seguida de rasteira

SHREDDER

O CARA PENSA QUE É O BONZÃO. MAS NÃO SEM MOTIVO: É HABILIDOSO PACAS! O DESTRUIDOR É SEU ÚLTIMO ADVERSÁRIO. NÃO SERÁ FÁCIL DERROTÁ-LO. MAS, CÁ ENTRE NÓS, NADA QUE UM BOM COMBO NÃO RESOLVA.

EXPLOSION PUNCH - Soco animal! Aperte B várias vezes

MAGIA NO CHÃO - → ↘ ↓ + B

JOGADA LONGE - Rápido e mortal: B, de perto

Somos Tartarugas felizes novamente. Cadê a pizza?

NINTENDO

GROW

Coca-Cola
Coke

BANCO DO BRASIL

TRANSAMÉRICA
FM 100,1
SÃO PAULO

HeroQuest

ESTRELA

A Spectrum HolyBite criou Iron Helix, um novo tipo de game em CD-ROM, para os jogadores de PC que não perdem uma novidade. Disquetes à parte, este jogo explora a valer todas as funções do CD: grande capacidade de armazenagem, sons e imagens muito legais. Não é um superjogo de ação, mas é muito movimentado graficamente e, neste ponto, supera muitos jogos multimídia.

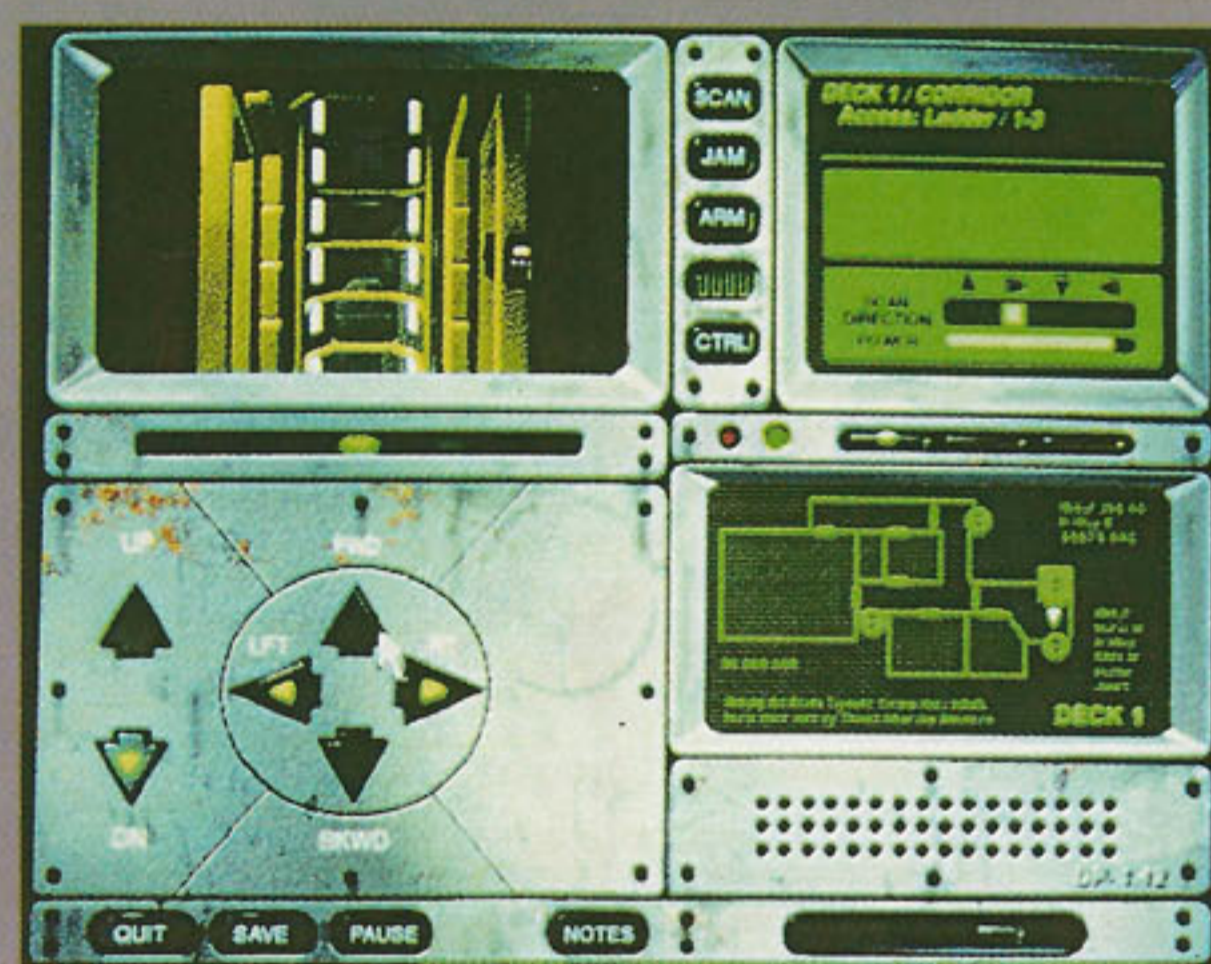
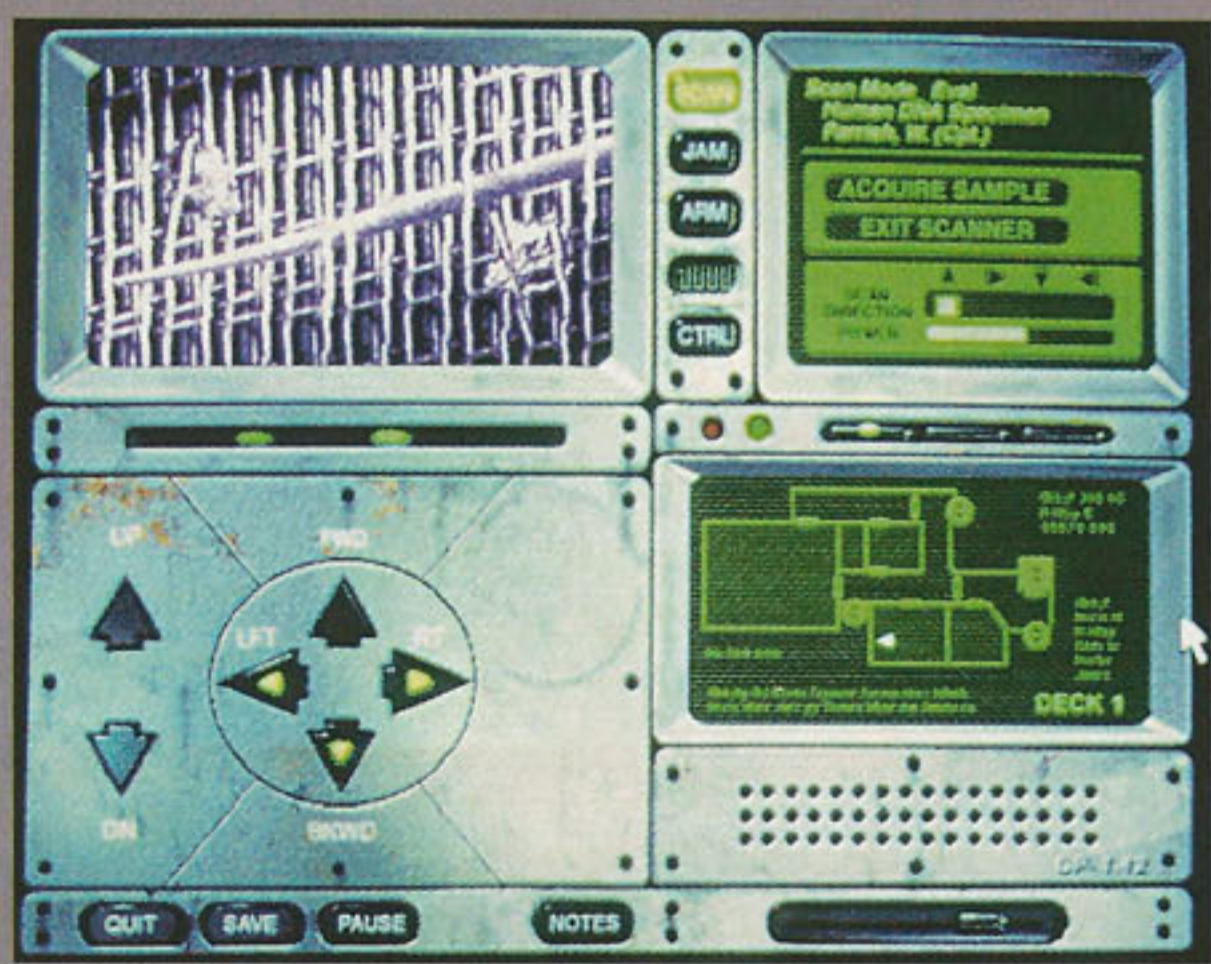
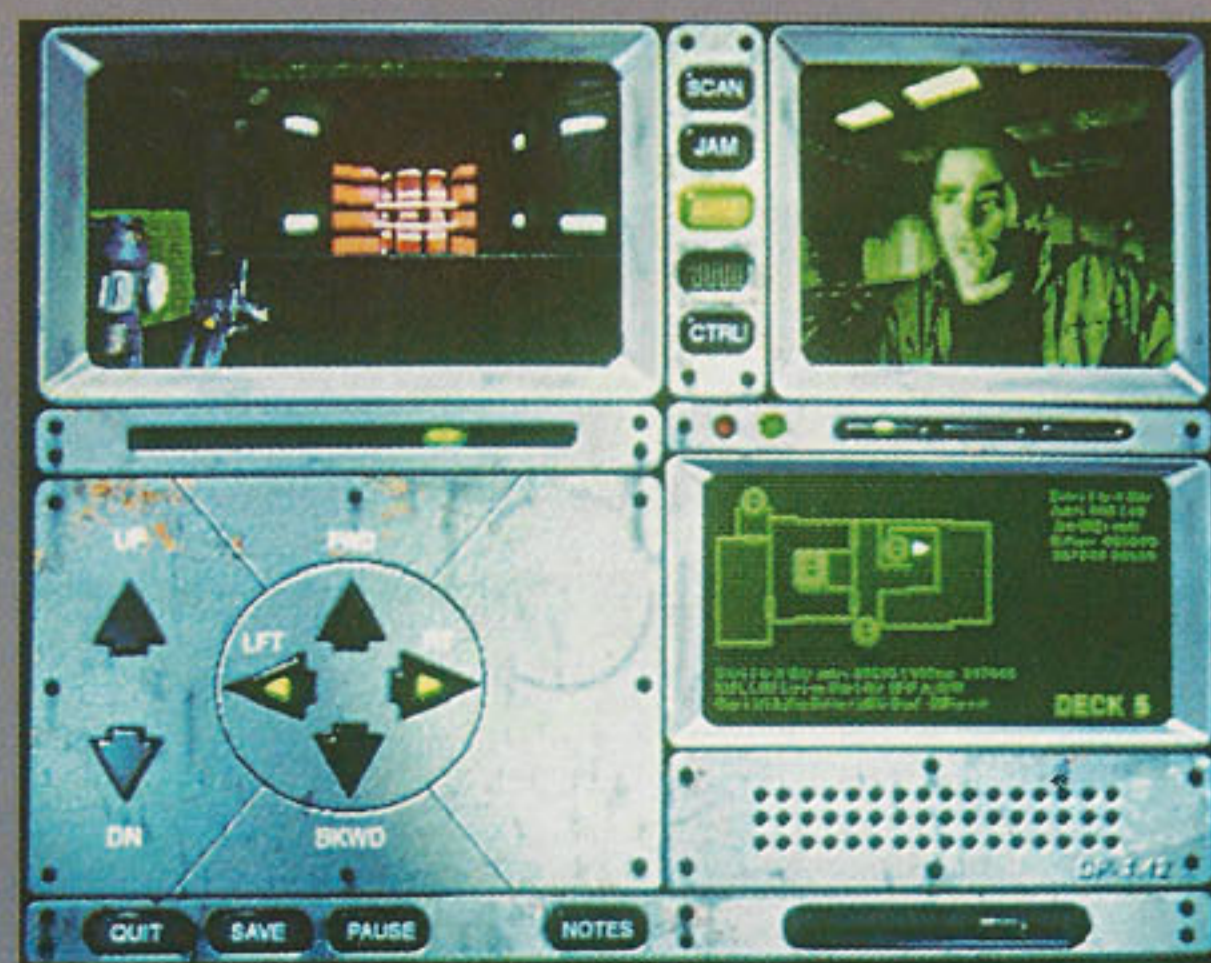
Jeremiah Obrian, a nave

Estamos em 2370. A Terra vive uma guerra fria com os Thanatosianos. E prepara-se construindo naves e armas de porte. Num ponto do universo estão duas das naves, do tipo Cerberus Class Destroyer. Uma delas, a Jeremiah Obrian, leva uma arma capaz de destruir todo um planeta: a Iron Helix. O drama começa quando o computador da nave confunde um alvo de treinamento com um real. A partir daí, a tripulação da nave tenta desligar o computador para impedir o início da guerra intergaláctica, mas o computador não aceita a desprogramação e de quebra libera um vírus que, entrando no corpo humano, causa uma transformação no DNA, impedindo a metabolização dos elementos vitais.

Tripulação condenada

Os tripulantes já estão condenados. O computador envia um robô Defender para destruir qualquer um que queira impedir o cumprimento da missão: fazer a Jeremiah atingir o alvo thanatosiano. Antes de sucumbir, a tripulação grava e espalha mensagens de como derrotar o Defender e destruir a nave. Envia também um pedido de socorro para naves próximas.

Darwin 5

Você está numa nave de exploração e pesquisa e só dispõe de um equipamento:a sonda Darwin 5, que é do tamanho de uma pessoa. A solução é entrar na nave com a Darwin 5, encontrar as mensagens e seguir as instruções.

Visualize a ação sempre no canto superior esquerdo. Aqui, você vê a escada. Use-a para não ser localizado

Este é o DNA do Capitão (canto superior esquerdo). Os DNAs funcionam como "chaves" para as portas

Os tripulantes dão mensagens,que pintam no canto superior direito. Você precisa de no mínimo duas para ter sucesso

Primeira fase

A tripulação da nave é de 12 pessoas. Para conseguir as informações que o ajudarão, colete os DNAs de três dos tripulantes: Capitão, Primeiro Oficial, Chefe de Engenharia ou Especialista de armas. Use sempre o scan para focar o DNA. Ao contrário do pre-scan, ele não tira energia.

Segunda fase

Procure os vídeos com os códigos e mensagens para desativar o Defender e destruir a nave. Elas estão dentro de Data Port (entrada do computador principal). Quando você passa perto de uma mensagem, o computador avisa. Para poder lê-la, mexa o braço da sonda e introduza-a no Data Port. Não precisa anotar nada. O computador guarda todas as informações necessárias para o sucesso de sua missão.

Terceira fase

Depois de pegar as duas mensagens, elimine o Defender. Não tente destruir direto a nave, pois qualquer código que você use será interceptado pelo Defender. Elimine-o seguindo as instruções da mensagem.

Quarta fase

Depois disso, você terá cinco minutos para ir até o local do Data Port e colocar o código. Se você não conseguir, pinta um outro Defender.

Níveis de dificuldade

Beginner - os DNAs estão bem espalhados, as mensagens são fáceis de achar e o Defender é lento.

Intermediate - os DNAs estão em lugares inteligentes, as mensagens são difíceis de achar e existe uma câmera secreta que contém uma dica vital.

Advance - o Defender é ultra-rápido, os DNAs estão bem escondidos e também há uma câmera secreta com mensagem.

USE O BOTÃO JAM PARA DESACELERAR O DEFENDER. MAS CUIDADO: ELE NÃO FICA INATIVO

PC

VOCÊ TEM 75 MINUTOS E APENAS TRÊS SONDAS PARA ENCARAR AS QUATRO FASES

Staying alive

Para não ser pego de surpresa o jogo mostra três mapas:

1º mapa - mostra sua posição

2º mapa - mostra o Defender

3º mapa - visão em 3D dos seis níveis da nave, mostrando você e o Defender

Movimentação

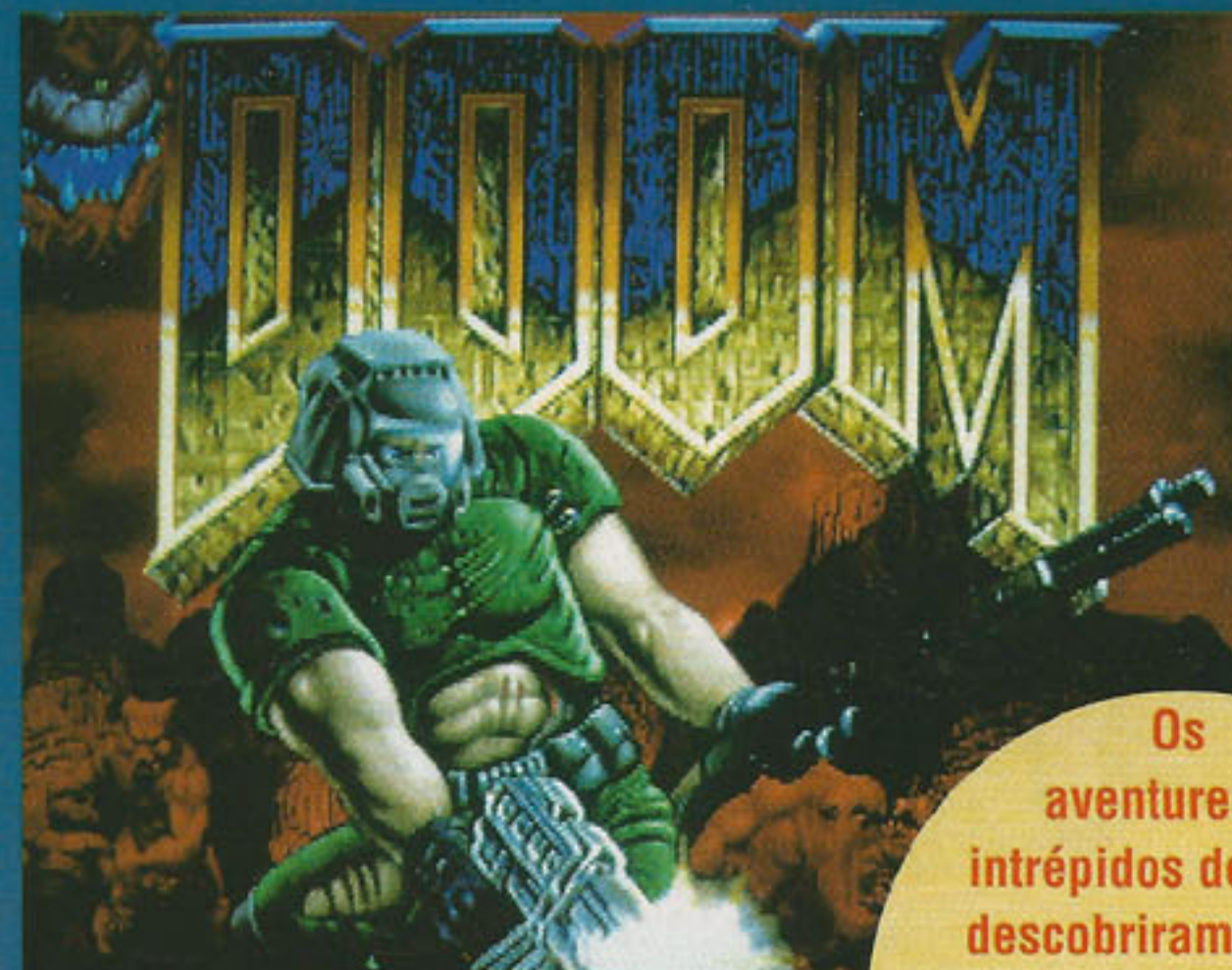
Existem dois modos de movimentar-se. Por elevadores e escadas. O Defender nunca usa o elevador. Se você movimentar-se pelas escadas, o Defender não pode percebê-lo. Ele possui rotas planejadas para ir de um nível a outro. Nos níveis inferiores ele segue você por corredores, já em níveis altos ele é muito rápido e usa salas como atalhos. Sua locomoção se dá com um movimento (dentro do já determinado em sua rota) e um intervalo. Este intervalo diminui conforme o nível em que está.

Dicas espertas

✓ O DNA do Oficial de Medicina e do Oficial de Segurança são os que abrem mais salas na nave. Funcionam como chaves-mestras.

✓ No nível 5 existe uma escada sem saída que o Defender não usa. Use para esconder-se dele

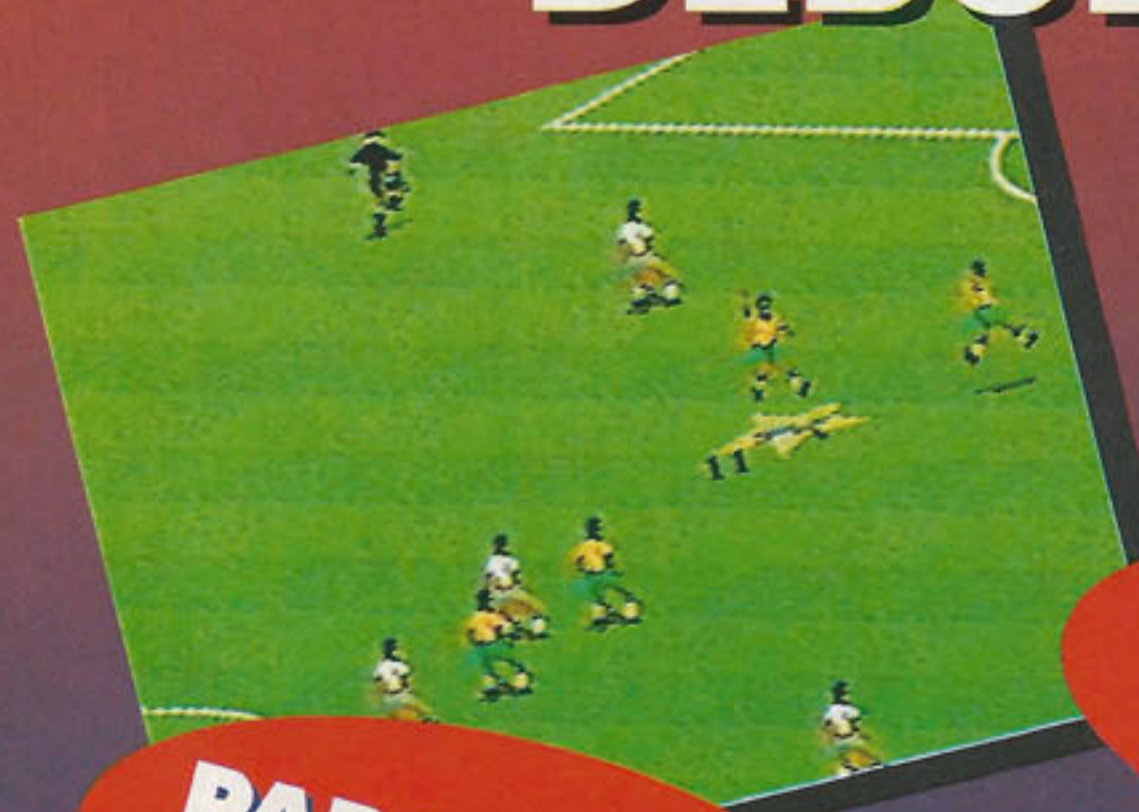
Configuração

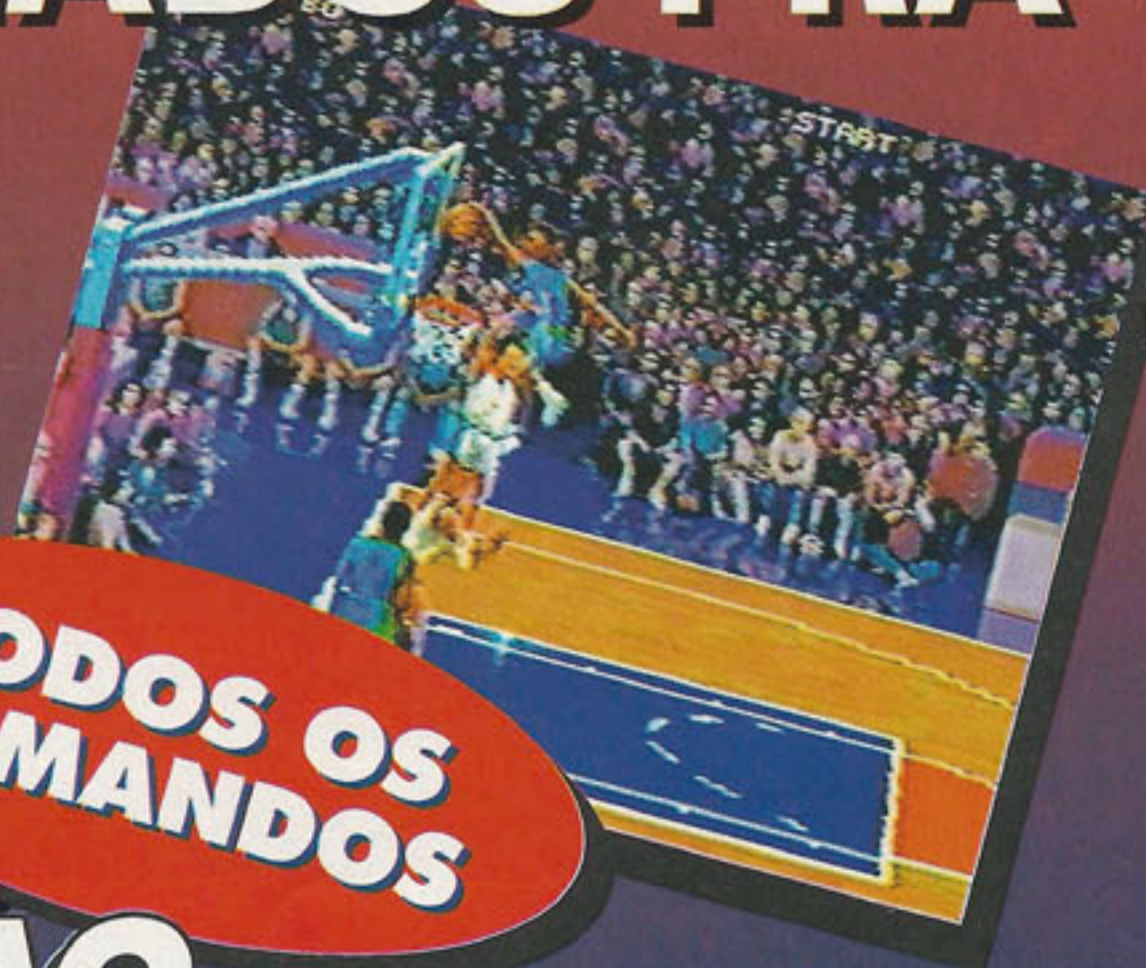
PC AT 386 16 MHz, Windows 3.1, 4 Mega de RAM, Hard Disk com 14 Megas livres, CD-ROM, Monitor Super VGA, Placas de som SoundBlaster ou compatíveis

Os aventureiros intrépidos de Doom descobriram alguns segredos. E a gente não pode deixar passar, né? Tecle em qualquer momento do jogo:

IDDQD - invencibilidade

IDKFA - conseguir armas, munições e todos os cartões

IDBEHOLD - + A - mapa completo do nível; + I - invulnerabiliade; + V - visão ampliada; + B - raiva; + P - invisibilidade parcial

Ah! Quem curte este incrível jogo conta agora com Up Date para aumentar um nível de dificuldade e poder linkar dois micros. Pode curtir.

PC

Spin master

Os mestres do ioiô chegaram. Johnny e Tom são aventureiros corajosos, que lutam pela justiça e usam poderosos ioiôs pra se defenderem. Um dia, um cientista maligno, o dr. De Playne, rapta a namorada de Johnny, Mary, e rouba um pedaço do mapa de um tesouro. Johnny sai à caça do dr. De Playne, para resgatar sua amada e o mapa.

COMANDOS

A – Arma
A (Segurado) – Ataque forte
B – Pula
C – Bomba
A + B + ↓ – Rasteira

Ilustração Eletrônica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

DESAFIO FRACO

Spin Master é o primeiro game da Data East para o Neo Geo, mas a estréia não foi das melhores: o jogo é até bonito, mas o desafio é muito fraco e comprometeu a diversão. Você começa o game com um ioiô simples e três bombas. Mas, ao longo das fases, há itens que mudam a sua arma – shurikins, bombas, luvas de boxe, bolas de fogo, gelo e mísseis. Cada arma tem desempenho melhor em uma ou outra fase. Por isso, se você não quiser mudar de arma, não pegue mais itens.

FASE 1

No aeroporto, abra seu caminho na porrada para encontrar o dr. De Playne. Entre no galpão e estoure todos os barris onde os inimigos se escondem. Uma bomba arremessará você para cima de um avião em plena decolagem.

Destrua todas as caixas para pegar itens valiosos. Não deixe os inimigos te rodearem: use uma bomba se precisar

Chefe – Detone os vilões que sobem no avião antes de enfrentar o chefão. Ele vem voando numa cabine. Bomba nele!

FASE 2

No deserto do Egito, há muita areia movediça. Não fique parado ou você afunda. Atire para cima para caírem baús com itens. Dentro da pirâmide, há morcegos, múmias e muitas armadilhas de fogo.

Detone o primeiro escorpião e vá para a direita da tela, de onde você pode acertar todos os escorpiões sem risco

Chefe – Solte as três bombas logo no início. As cobras ficarão tão fracas que algumas porradas já darão conta delas

FASE 3

Você começa a fase lutando na grande muralha da China. Vá para a esquerda, logo no início, e suba na torre para pegar comida (energia). No barquinho, cuidado com as piranhas, jatos d'água e dezenas de inimigos no rio.

No barquinho, detone os inimigos e tome cuidado com piranhas que pulam da água

Chefe – Enquanto o dragão estiver saindo da água, bata sem parar. Quando ele estiver todo fora, jogue suas três bombas

FASE 4

Você está no Brasil (quer dizer, o Brasil da imaginação da Data East). No caminho, enfrentará índios, animais perigosos, cavernas cheias de inimigos, rios e poças d'água que tiram energia.

Cuidado com os morcegos que atacam de surpresa quando os inimigos estão em volta

Chefe – Ataque o vilão quando ele estiver parecido com geléia. Cuidado para não ser achatado pelo peso de 256 toneladas

FASE 5

Na Roma Antiga, detone os gladiadores que fingem ser estátuas. E não deixe a água verde dos esgotos tocá-lo.

Cuidado com as brocas que saem das paredes. Aqui, o shurikin duplo é a melhor arma

Chefe – Esta estátua muda de cabeça cinco vezes. Atire nela e pule para outra plataforma quando ela se aproximar

ESCOLHA A CIDADE 'A' PARA GANHAR MUITO DINHEIRO E NÃO SAIR FRITO NO FINAL

NINGUÉM É CAMPEÃO POR ACASO

Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

BRASIL: LOJAS AMERICANAS - MESBLA - ***SÃO PAULO CAPITAL*** - AMARO SOM - CARREFOUR - CEAMAR - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - BANG - ELDORADO - ELPISOM-EMBRATHECH - G.G.PRESENTES - M.C.A. - MAKRO - MAPPIM - ELETROSOL - PAES MENDONÇA - SOM MARARAVILHA - TECNODIGITAL - TRANCHAM - UNIVERSOM - BORIS TOY'S - DISK - PEL - DOLAR SOM - EBRO - EL & EL - EL. VOLUNTÁRIOS - EL. SANTANA - EL. TAMASOM - FULL COLOR - HAGA E HAGA - ILTON ANDRADE MAIA - GUAPIRA - SCOPE GAMES - HANYANG - ALEMÃO GAMES - ALPHA - DAVID DA COSTA - ENGENH. DO DISCO - EXPOENTE - J.M.TOY. - COTIA - MAEK - MENEZES E FRANCA - REDE BARATEIRO - SUYOTEC - TIME E TIME - TOSHIO HAYASHI - VÍDEO LOC SÃO PAULO - ADITO - ARTEPHATUN - ÁUDIO SERVICE - BRIN COM - COML. IMP. FÁTIMA - COOP. BANCO DO BRASIL - D'AVÓ - ECCO GAMES - EL. TAKEI - EL. CODO - EL. MARCOM - EL. SANTA EFIGÊNIA - ÓTICA TSUCHIDA - FOX - GUEDES JACOB - HESAYUKI AIZAWA - J C S - J J C - J V VÍDEO - KIMPER - KING PEL - LUIZ MOREIRA - LUIZ TADAO UEDA - AZIZI - MARCELO DEGANI - MASTER VÍDEO - TECH VÍDEO - MICRO SHOPPING - NEW HEADS - NIPPON - OLÍVIO FALSARELLA - TOPÁZIO - SAPOPEMBA - LONGINES - PATRIARCA -PAULO NAGAL - POWER CONVERTION -REINALDO DEGANI - REL. OKABE - REL. MAEDA - RENO SHOP - RENO SOM - ROMA SOM - SHINOBU MIYAZAKI - STÚDIO 209 - SUEMITSU MIYAZAKI - SYSTEM GAME - TARO YOGUI - TEC GAME - TILTY'S - TOP COLOR - TOP GUN - UEDA E TAYAMI - UOP - HIKARI - VÍDEO EXPERT - VIRTUAL - WALTER ROSSETE - WONDER SOM - ÓTICA GEROLLA - REQUINTE - CATV - EMEBRA - CASAS BURÍ - ***SÃO PAULO - ABCD*** - EL. MUSICAL DIADEMA - EL. SASAKI - EL., TÓKIO - FLAMA - FOTO GILBERTO - FUKUI - G. DISK - MURAKAMI - KI HI - LA CARI - MANARICHE - MANOEL BRALEIXO - MICROTRAINING - PRIN COLOR - SHOP ÁUDIO E VÍDEO - INCOR - GUBISOM - ***SÃO PAULO - INTERIOR*** - ELETROFIL - G.G.PRESENTES - MAKRO - COMPEL - ETSUKO FUKUSHIMA - FOTO STÚDIO TAKADA - FUMITOSHI SAITO - GAME BIT - MARIA CRISTINA L.S.NAGAFUTTI - MÁRIO TADASHI - MIYAKO KURADOMI - MOGI CENTER - NERO ANASTÁCIO - NIPPONTEC - PAP.SUZANO - REL.DIGITAL - REL. RUBI - S.DE OLIVEIRA - SHIUC TZINSAN - SOTTO - SUPER LOJA NAKASHIMA - CARREFOUR - FERNADOS BRINQUEDOS - ALL COLOR - VISÓTICA - B & M - ELÉTR.TV SOM - F.B.BRINQUEDOS - L.DOS SANTOS - PLENISOM - TEVET - EL BANATF - ELDORADO - O FORASTEIRO - ADILSON TOLEDO - HUANG YI SHEEN - IRMÃOS ANDRAUS - J.W.J. - JAMES BARBOSA - MÁRIO COMP. - ORGANIZAÇÃO CRUZEIRO - TANG & FANG - TERUAKI WATANABE - ***RIO DE JANEIRO*** - GRUPO SHOK - CASA GARÇON - GLOBEX - FOTOLÓGICA - LEO FOTO - MARJO - PAES MENDONÇA - S.J.T. - SOJOGOS - SUSA - TELERIO - MAKRO - ***MINAS GERAIS*** - GRUPO SHOK - GLOBEX - AVILAR - BONDISCO - CARREFOUR - CASA & MANIA - CASA HARMONIA - ÍTALA - DISKOTECA - EL.FUTURO - EL.MUSICAL - EL.SIDERAL - IRMÃOS MALLAPO - ELIAS AUN - ETEL - FOTO RETES - FOTO SOM - GRAVES E AGUDOS - HOT SOM - KIKA COLORIDA -LÍDER SOM - LOJA DO TATAO - LOTERIAS GUARARAPES - MOREIRA E BRUM - MUPPY SOM - MUSICAL LÍDER - MODINHA MINEIRA - SONZACO - TAMOIOS - TRANSISTORA - VALADALFA - VÍDEOPAN - M.A.P.M. - ***ESPÍRITO SANTO***- CITRON - EL.GORZA - EL.MONTE FUJI - EL.RANGEL - EL.YUNG - FOKUS - LOJAS DADALTO - GRUPO SHOCK - ***PARANÁ*** - ALDO - ÁUDIOCOLOR - BISCAYNE - CARREFOUR - CELI VÍDEO - DELTA VÍDEO - EBG - GRASOM - HERMES MACEDO - J.MATSUKURA - KATSUMI HAYAMA - LATIF VÍDEO - SNOBSOM - UETA - SHEVA MUSICAL - ***SANTA CATARINA*** - EDSON BELLINE - FOTO YORK - K.G. - KLEIN - MÁRIO STEFANO BENNEDET - ***RIO GRANDE DO SUL*** - MAKRO - ABV - CARREFOUR - CASA DOS GRAVADORES - CIA.REAL DE DISTRIBUIÇÃO - SONATEC - DE PRESENTES - ASTRAL - FLEIG -ROGATEX FIDELI E FIOLI - GRIFFE - MIL SONS - J H SANTOS - JU DISCOS - MAGAZINE DO SOM - MULTI SOM - MUSISOM - NOVELLETO - PALÁCIO MUSICAL - STRASSBERG - VIPROM - SIMAR - CASAS BURI - ***GOIÁS*** - ARITANA - CENTER VÍDEO - C L C - PLANALTO - FUJIFOTO - MARU E OLIVEIRA - RADEL - REGIONAL - VALMA - GRUPO SHOCK - ***BRASÍLIA*** - GRUPO SHOCK - GLOBEX - MAKRO - CASA MAESTRO - CIA BRASIL. DISTRIBUIÇÃO - ELETROGAMA - CERRO AZUL - SATÉLITE - SAIKI - OKUBO - RADAR - RADELGO - TEL REX - JUNIOR - ***CEARÁ*** - CLARO - FORT VÍDEO - VITAL - KING JÓIAS - LOJAS PARAÍSO - GRUPO SHOCK - ***BAHIA*** - GRUPO SHOCK - COMAQUEL - SAKURAI E ITO - ALVARES E FREITAS - ELETRORIO - SOM IMAGEM - VÍDEO LINE - ***PERNAMBUCO*** - AKY VÍDEO - AIC VÍDEO - LOJAS VERÃO - GRUPO SHOCK - COML. SOFT - COM. PEDROSA DA FONSECA - EL.MANCHETE - EL.YANG - FERRÃO - IRENE SOARR - MAMMY PRESENTES - MASTER - R W B - SANSUEY - VISOM - ***PARÁ*** - CONVERT - F.PIO - H.VERÍSSIMO - CRISTAL - NILPEX - J M L BRITO - KEUFFER - NORTE CENTER - SAMPAIO & TAMEIRA - T. L. - Y. YAMADA - GRUPO SHOCK - VÍDEO CLUBE DO PARÁ - ***MATO GROSSO DO SUL*** - GRUPO SHOCK - TOCEYASSÚ - CASAS BURI - CIA. BRASIL. DISTRIBUIÇÃO - ***ALAGOAS*** - GRUPO SHOCK - ***MARANHÃO*** - ZONA FRANCA.

IMAGE

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Editora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Roberto Guimarães
Editor Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade, Simone Zucas
Redatores: Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Texto - Bento Abreu. **Consultores** - Angelo Ishi, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P.Hernandez. **Ilustração de Capa** - Sérgio Carreras. **Tradutor** - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto. **Filmagens** - Rogério Lugo Ayres Netto.

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fabio Gomes Dias, Ricardo Santos
Gerente: Luis Carlos Stein
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **58**, maio de 1994. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro**: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: **1ª quinzena do mês. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

ANER

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA EM NOSSA EDIÇÃO DE ANIVERSÁRIO

DAQUI A DUAS SEMANAS NAS BANCAS

ÍNDICE DE GAMES PUBLICADOS

Agora são três anos de jogos debulhados! Sistema por sistema, em ordem alfabética, os jogos que debulhamos e em quais edições foram publicados

MEGA e SNES STAR TREK NEXT GENERATION

Trekmaníacos! Chegou a hora de dirigir a Enterprise e seus tripulantes pelos mistérios do espaço. Prepare seu diário de bordo

SNES MEGA MAN SOCCER

O Herói-Robô e seus arquiinimigos jogam divertidas partidas de futebol. Estoure as redes com chutes espetaculares!

MEGA NBA SHOWDOWN 94

Outro título com os craques do basquete americano. Além de todos os times da liga, você pode jogar com combinados de All-Stars

AÇÃO GAMES
DESDE O INÍCIO, COM TODOS OS SISTEMAS

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

CONTIGO: Gente, Atualidades e TV
BIZZ: Rock
SET: Cinema e Vídeo
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

BOA FORMA: Fitness, Beleza e Saúde
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
UAU: Ídolos da juventude
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO • HORÓSCOPO ANUAL
1500 VÍDEOS

Especiais

FAMA • LETRAS TRADUZIDAS • VÍDEO ERÓTICO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

AQUA PAD. O ÚNICO COM VISÃO DE RAIO-X.

Além dos superpoderes que o AQUA PAD tem; botões independentes programáveis para Turbo e Auto-Fire, Slow Motion e Super Slow Motion, botões Left e Right laterais e mini-manche removível, é o único transparente para você ficar por dentro do game e arrasar com qualquer inimigo. AQUA PAD, agora os outros vão pedir água.

Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores.
Contamos com vocês!

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: evil_arthas

Revista: Pedro Henrique

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com